

精彩永不落幕
2010网上世博会

星际争霸Ⅱ——自由之翼
星灵单位背景设定核心解读

06月下
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第335期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



足球狂热

这个月，我们看世界杯！

P22
随时随地
我要世界杯

P77
世界杯
与足球游戏
的7个瞬间

ISSN 1007-0060
18>
9 771007 006098





本期强档攻略
细胞分裂——断罪


GAME
佳游网络


腾讯游戏
GAME.QQ.COM

CONTENTS

本期目录

2010年06月下 总第335期

P16 网络时代 重点推荐

淘“宝”不淘“气”
——淘宝网购之惑

淘宝网上交易量日增的同时，投诉量也在增加。如果网购被骗，作为交易平台的淘宝是否承担起了它应尽的责任？



P28 实用软件 重点推荐

筑起无懈可击的堡垒
——打造顶级安全系统

每个PC用户都应做好系统防卫工作，因为我们每次执行的程序、浏览的网页都可能危害到系统安全……



P98 评游析道 重点推荐

《星际争霸Ⅱ》星灵单位背景设定核心解读

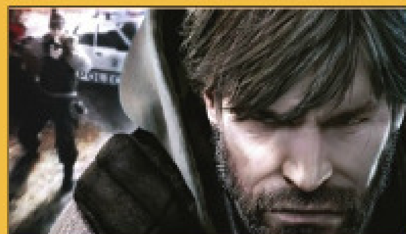
继前面的人类联盟单位背景设定解读刊出之后，本期我们将会为大家介绍星灵——也就是神族的种族背景和作战单位设定。



P129 攻城略地 重点推荐

《细胞分裂——断罪》完全剧情攻略

本作剧情讲述的是山姆脱离第三梯队之后的故事，在剧情结构上采用了多种表现手法，而这篇攻略就是要将完整的游戏故事呈现给大家。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社

电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年06月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

在本期的制作期间，编辑部全体同志一起去京郊春游了一天。

说起春游，就难免有长途跋涉和登山之类的活动。按理说要应付这样的体力活儿，编辑们都应该在头一天早早睡觉，养好体力。但是几个“死宅”却依旧延续着晚上很放松地打游戏、看电影的习惯，不知不觉地熬到两三点以后才睡觉。第二天来到石林峡的山峰下，大家顿感双脚发软，情不自禁地追忆起当初编辑部组织登泰山看日出，凌晨三点起床手持电筒谈笑间勇攀十八盘的光辉岁月。不由得好汉猛提当年勇，感叹岁月太蹉跎。

登山之余，大家又去京东的大溶洞游览了一圈。在大开眼界之余，我感到自己的编辑业务水平也得到了很大提升。为何？在导游小姐指着几根嶙峋的钟乳石，绘声绘色地描述这几个石头就是唐僧师徒四人取经归来，那几个石头就是定军山的黄忠勇斩夏侯渊时，我明白了只要会脑补，生活中处处都能充满美的道理。如果把这样的精神用到编辑的业务中，我就能写出全世界一流水平的游戏枪稿……

关于这次春游的八卦花絮，请大家关注下期的读编往来栏目。至于本期为什么没有，自然是因为本期的读编往来栏目按照每年惯例刊登了读者调查问卷。今年的读者调查问卷有效时间将会持续到8月1日为止，奖品总价值达到十万元人民币，特等奖增加到了三名。欢迎各位读者朋友踊跃地通过回函和网络参与投票——你可以不是为了奖品来投票，而是为了帮助我们把杂志做得更好，帮助厂商了解你们的需要。当然，你不图奖品，也许最后奖品就能找上你呢……

最后，当各位看到本期杂志时，南非世界杯应该已经正式开幕了。本期杂志中也应景做了一个世界杯的专题，这个夏天有足球的陪伴，一定会非常美妙。

本期责编 8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河南	张卫国	辽宁	雷杰
福建	杨伟	广东	张先勇
上海	陈光	云南	沈心冰
河北	秦大江	浙江	陈楠
湖南	倪嘉家	北京	孙文杰
山东	季晓晨	湖北	原平
陕西	王珂	北京	余涛
云南	罗浩	福建	阮航远
湖南	章翔	河北	蔡碌
湖南	赵慎思	江苏	郑渺



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

评游析道

极限竞技

在线争锋

攻城略地

游戏剧场

读编往来

TOP TEN



漫步者 C6 音箱
影音飨宴

■晶合实验室 魔之左手

作为一款高端5.1多媒体音箱，漫步者C6报出了1500元的高价，这已经是大多数用户所能承受的多媒体音箱价格极限了。尽管价格还远不能与家庭影院或高端音响相比，但它同样可为电脑用户提供出色的音质以及强大的功能。

C6采用厚重的木质箱体，低音炮采用8.25英寸长冲程低音单元，功率达到30W，可以营造出色的低音效果。卫星音箱以及中置箱均采用了3.5英寸中音单元和2.75英寸丝绢膜高音单元，功率为8W，音箱总功率达到80W。

仅从规格上看，这款音箱的箱体部分除了采用比较大的扬声器单元，功率较大外，没有什么特别，其主要



中高音扬声器单元

的功能和特色都集中在独立功放单元上。它采用全金属壳体，开有大量散热孔，可保证充足的散热能力，正面安装有显示屏及带有LED背光的大型旋钮，支持红外遥控器，开关、功能、输入等小型功能按键则被布置在



背部输入接口上方为SD、USB和FM天线接口

边缘，播放控制键则位于旋钮上方，另外它还提供了耳机和AUX接口，使用非常方便。

独立功放的背面，除了输入/输出接口外，还有SD卡及USB接口，只要插入带有MP3/WMA音频文件的存储卡，就可在关闭电脑主机的情况下播放音乐，另外它还提供了FM播放功能，用户通过连接附送的线缆天线就可接收FM广播信号，尽管功能众多，但用户只需通过遥控器就可进行方便的调控。

为了与功能众多的C6配合，其遥控器也并非我们常见的小型平板方式，而是类似电视遥控器，带有数字键区和调节按键，功能按键，可以调节高低音量、操作音频文件播放、切换输入信号甚至调节背光等。



功能强大的遥控器

在音视频播放能力测试中，这款产品的中音浑厚，高音则较为圆润悦耳，低音尤其出色，虽然还没有达到轻易震动地板的程度，但在播放音频和观看大片时已经可以表现得足够震撼，唯一的遗憾是低音的分辨能力比较有限，例如各种鼓声的区别就不大。在游戏测试中，C6的定位效果和现场感也相当不错，但其大口径扬声器和高功率实际上并不适合游戏玩家，这些用户还不如购买价格更便宜的普通5.1甚至7.1多媒体音箱。





与最近笔者在电影院忍受的刺耳音效相比，漫步者C6在播放大片时带来的震撼效果要温和得多，适于耳朵比较敏感或是播放环境比较有限的家庭用户。而且其多种自主播放能力也是非常吸引用户的功能。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：1500元
附件：独立功放、遥控器、音频线等
咨询电话：800-810-5526
推荐：电脑影音娱乐用户

Tt凤凰S300处理器风扇
凤舞九天

■晶合实验室 魔之左手

Tt凤凰S300散热器是一款侧置风扇的处理器热管散热器，通过不同的扣具可以配合AM3、LGA1156、LGA1366等多种处理器。它采用铜铝镶嵌工艺，底部安装一块2mm左右的厚铜块，连接4对热管，并镶嵌在更厚的铝块上，连接全铝制散热鳍片，其高度达到16cm，重量为720g（不含扣具）。

它采用12cm直径7叶风扇，单数叶片可降低振动，叶片后部的开槽似乎是一种气流优化设计，风扇采用铁丝扣具半柔性连接在散热片上，这些措施都有助于降低噪声。其扣具安装较为复杂，各种接口均需要采用螺丝螺母在风扇主体和主板正反面进行安装，热管将散热片主体抬起，基本不会出现压迫周围元件的情况，但一些DDR3内存采用的较大散热片却可能碰触到风扇框。

在实际测试中，它可将i7 940处理器温度控制在37℃以下，转速却仅有1360r/m，在这一转速下其风量可以达到51.1CFM，而噪声仅有16dB，比相邻的显卡风扇甚至北桥风扇更安静。



这款散热器有强大的散热能力与极低的噪声，价格也较为合理，但庞大的体积和复杂的安装对机箱与用户能力要求都比较高。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：Tt（Thermaltake）
上市状态：已上市
售价：198元
附件：扣具、说明书等
推荐：中高端DIYer、超频玩家
咨询电话：10-82883159/3189/3717

微软Arc无线键盘
飘逸轻灵

■晶合实验室 Red

微软Arc无线键盘拥有优美的曲线，正面外壳经过光亮的喷涂处理，尺寸为310mm×155mm×19mm，大小与一般14英寸笔记本电脑的键盘区相似，约350g的重量也赋予了它极佳的便携性。键盘采用2.4GHz无线技术，使用两节7号电池供电，有效使用距离10m。USB接收器十分小巧且带有磁性，不使用时还能吸附到键盘背部的收纳槽中，不用担心丢失。

这款产品在设计上有许多独到之处，如将传统的4个方向键整合为1个，不常用的功能键也通过组合键的方式实现，这些设计保证了在尽可能缩小键盘体积的同时，不对键帽尺寸和键距进行压缩。按键手感属于键程较短、手感较软一类，经常使用笔记本电脑键盘的用户在过渡到这款产品上时几乎不会有任何不适。但可惜的是，这款产品不能外接数据线使用，而且没有“Caps Lock”（大小写替换）指示灯，一些情况下可能会造成不便。

通过我们几位同事的实际使用，大家均表示该产品的手感良好，尤其是其小巧的体积与优美的外观更能吸引女性用户。不过键盘正面的光亮涂层极易留下指纹，用户需费心打理。



轻薄、美观、时尚是这款产品的最大特点，比较适合资金充裕且对产品外观要求较高的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★☆

厂商：微软（Microsoft）
上市状态：已上市
售价：399元
附件：USB接收器/说明书/驱动光盘等
咨询电话：800-820-3800
推荐：资金充裕的用户

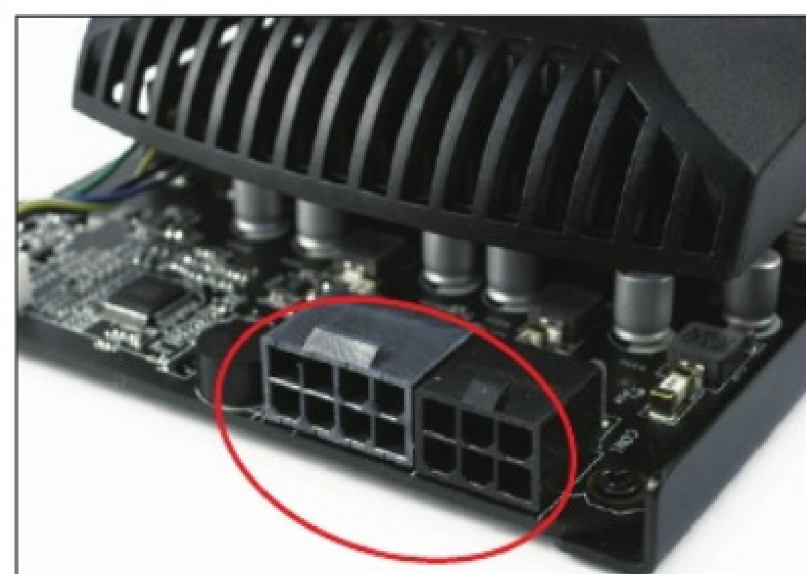


华硕EAH5830 DirectCU显卡 简单玩超频

如果没有意外，RADEON HD5830会是RV870核心最后也是最低端的型号，将与RADEON HD5770一起争夺主流游戏显卡市场。由于AMD在这一产品上不限制显卡设计，所以出现了大量非公版产品，当然超频乃至开核型号也就不足为奇了。华硕推出的EAH5830 DirectCU就是一款拥有出色超频能力的产品。

RADEON HD5830芯片的流处理器组进一步缩减，它拥有1120个流处理器和56个材质单元，配置16个光栅处理器，频率则略高于HD5850，达到800MHz，显存配置与后者基本一致，为4000MHz的GDDR5显存，显存位宽256bit。在功能和API支持等方面，RADEON HD5830保持了RV870的所有特性，包括DX11、OpenGL3.2、多屏幕显示功能Eyefinity等。

华硕EAH5830 DirectCU采用黑色PCB板，双热管大型散热器搭配大直径风扇，需要占用两个插槽位置。它提供了HDMI、DisplayPort和DVI输出接口，辅助供电接口采用供电能力较强的6Pin+8Pin方式，以满足超频使用的需求。板载0.5ns GDDR5显存芯片，容量达到1GB，显存位宽为256bit。



6Pin+8Pin的辅助供电接口一般用在顶级显卡上

在实际测试中，我们采用Core i7 930处理器、华硕P6X58D主板，搭配Kingmax三通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Win7 X64，安装10.4版催化剂驱动。

华硕提供了SmartDoctor显卡监控设置软件，可对核心/显存频率和电压进行调节，便于用户进行超频，懒得自己动手的用户还可以直接选择HyperDrive模式。在超频试验中，我们采用了比较保守的1.2V电压，可将核心/显存频率稳定在950/4500MHz。其Crysis得分可以达到23.28fps，提升10%左右。



SmartDoctor显卡监控设置软件

在整个测试过程中，即使是超频状态下这款产品的噪声水平也相当低，与RADEON HD5850公版产品形成了鲜明对比，而同时其温度最高的部分之一，热管顶端的温度也仅有50℃左右。在2D显示状态下，这款显卡的核心/显存频率会自动降低至157/300MHz，空闲功耗仅有25W左右。

■晶合实验室 魔之左手





华硕EAH5830 DirectCU是一款集冷静与超频能力于一身的产品，其目前的报价也较为合理，是拥有一定DIY经验的中端玩家显卡换代的不错选择。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：华硕（Asus）
上市状态：已上市
售价：1999元
附件：电源转换线、DVI-HDMI转换接口、Crossfire联线、驱动光盘，说明书光盘等
咨询电话：400-600-6655
推荐：有一定经验的超频玩家

项目	得分或平均帧数
3DMark Vantage（高画质）	
总分	8877
GPU	8136
游戏测试，全部采用1080P+4×AA，最高画质	
使命召唤6——现代战争2（DX9）	111.08
Crysis（DX10）	21.905
Dirt2（DX11）	52.4
叛逆连队（DX11）	35.699
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	13.7



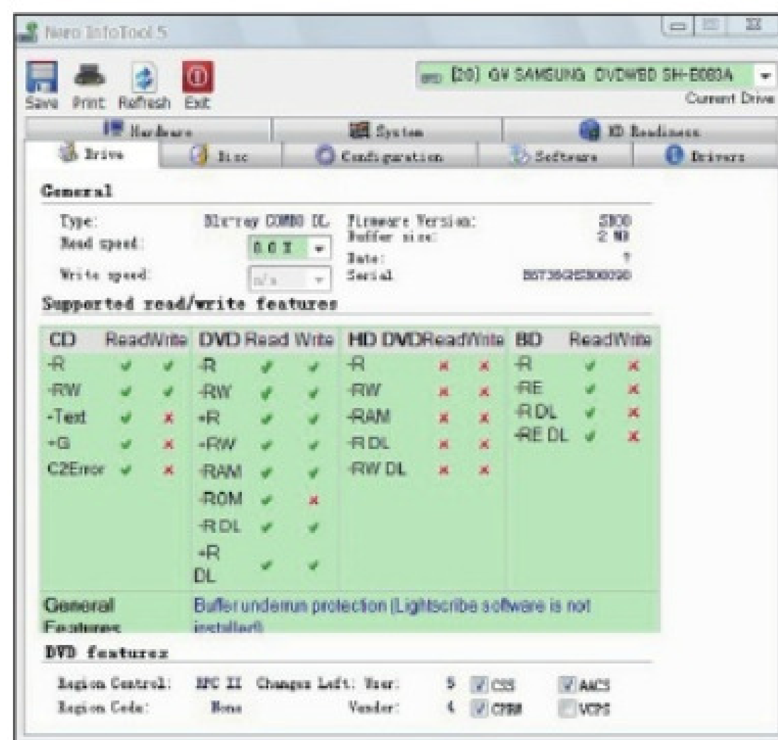
三星8速蓝光康宝刻录机 平民蓝光

■晶合实验室 电子土豆

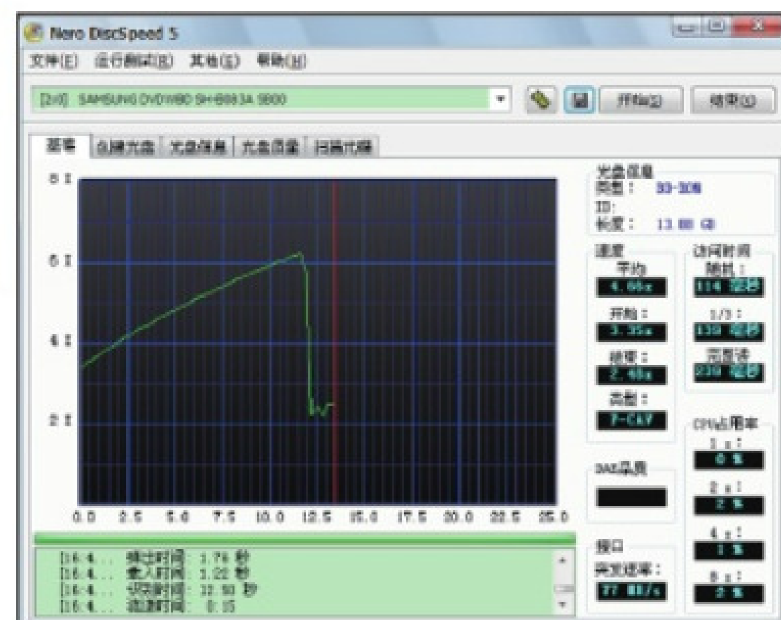
DVD存储经过多年的发展已步入末期，无论速度或容量都很难再有发展空间，在HD-DVD淡出市场后，蓝光成为新一代光存储的唯一发展方向。由于产能和良品率等多方面原因，蓝光刻录机产品的成本和价格始终居高不下，而实际上大多数普通用户对蓝光产品的需求仅限于观看高清视频，对于他们来说，蓝光刻录功能大部分时候会成为昂贵的摆设。因此，为了让蓝光产品更快地普及，许多光存储大厂推出了蓝光Rom和蓝光康宝产品，这次三星送测的SH-B083A就是一款支持蓝光盘读取和DVD刻录的康宝光驱。

三星的产品一向非常注重外观设计和做工，这款蓝光康宝也不例外，它采用金属质感的镜面面板设计，银色镜面舱门上印着醒目的Blu-Ray蓝光标识，四周面板则是光洁的黑色烤漆材质，做工细腻，整体看上去光彩照人。光驱的进出仓按键采用内藏LED指示灯设计，读写盘片时按键内部的LED灯会发出柔和的蓝色光芒，视觉效果很好。此外，SH-B083A也是一款短机身（184mm）的光驱产品，重850g，在内部空间狭小的机箱内安装更为方便。

SH-B083A采用SATA接口，这也是目前光存储产品的主流接口，内置缓存为2MB。在格式支持方面，它可谓是一款全能产品：除了支持8×单层BD-R/RE/BD-ROM和4×双层BD-R/RE/BD-ROM蓝光盘片读取外，DVD存储方面支持16×DVD±R写入、8×DVD±R DL（双层）写入、12×DVD-RAM写入，CD存储方面支持48×CD-R、32×CD-RW刻录，并支持16×DVD-ROM/±R和48×CD-ROM读取。为保证运行稳定性，其机身采用了四点定位设计，与一些厂商采用的自动变焦单透镜设计不同，SH-B083A使用了双激光头，一个光头用于蓝光BD读取，另一个用于红光CD/DVD读写，使每个激光头都能长时间地处于相对稳定的工作状态。这款产品采用了PSCT（Precision Step Control Technology，紧密步骤控制）和SACT（Spherical Abberation Compensation technology，球面畸变补偿）技术，前者使其对蓝光盘片的平均访问时间仅为350ms，而后者则能提升光驱对盘面不平整的蓝光盘片的读取能力，并能提高双层DVD的刻录质量。


盘片支持非常全面

测试样机的固件版本为SB00，我们采用ID为TYG03的威宝16×DVD-R盘片和《16街区》蓝光电影片进行读写测试。在DiscSpeed 5的蓝光读取测试中，三星SH-B083A的读写方式为PCAV（局部恒定角速度），由于测试用蓝光盘片数据不满25GB，最高读取速度约为6.2×，突发传输速率达到77MB/s，访问时间仅239ms，低于厂商标称值，且CPU占有率始终未超过2%。DVD写入方面，它以CAV方式达到16.04×，平均速度12×，成绩达到应有水准。


蓝光读取曲线

三星随康宝刻录机附赠了Cyberlink系列软件，包括PowerDVD 9、Powerproducer 5、MediaShow 4、Power2Go 6、InstantBurn 5、LabelPrint 2、BDAdvisor 2等等，从光盘播放、内容创作、光盘刻录到标签打印一应俱全，用户可直接上手，非常方便。





三星是一款功能、性能均非常全面的产品，做到了蓝光、DVD、CD和双层光盘的“通吃”，工作时的噪声、震动和发热量都控制得比较好。在舍弃家庭用户使用频率不高的蓝光刻录功能后，蓝光康宝在价格上也更加平易近人，值得喜欢欣赏蓝光高清的电脑用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：三星电子（Samsung）
上市状态：已上市
售价：699元
附件：快速安装指南、三包卡、软件光盘等
推荐用户：青睐蓝光高清的家庭用户
联系电话：400-810-5858

光环不再
——浅谈电脑和它的贬值



■本刊记者 胡炎 罗宾

一台电脑能给人留下怎样的记忆？对于不同年代，不同经济环境，不同知识水平的人来说，从初遇电脑到熟练应用的过程虽然相似，但感受则是各有不同的。简而言之，这是一个答案众说纷纭的问题，

但是有一个趋势却是绝大多数人都难以否认的，就是如今这个年代学习电脑、使用电脑的人，与上个世纪从486、386乃至更早的8086和苹果机就开始接触电脑的人，从电脑上获得的收益却是完全不同的，总体上来说呈现一种收益递减的现象。正如现在IT行业的很多风云人物如李彦宏、马云、求伯君等人都属于上世纪最早接触电脑的一代，而电脑也从根本上改变了这些人的人生轨迹。但现在的人即使技术水平远比从前的李彦宏、求伯君等人要高很多，却只能老老实实的做一个产业中的螺丝钉，电脑给他们带来的收获和改变，远远不如那些前辈。

以上的对比或许有些极端，毕竟中国最早接触电脑技术和设备的那一批人并不是每一个都有求伯君、李彦宏的成就，而如今对电脑更加得心应手的一代也许正在创造着超越前辈的奇迹，只是目前我们还看不见而已。不过世易时移，英雄难再，这一点是业界的公论，即使将求伯君、李彦宏本人放到如今这个时代，能否有相同的成就他们自己心里恐怕都没底，知识造就英雄的那个年代已然远去，如今的IT和互联网行业，资本扮演着更重要的角色。

回到普通人的领域，电脑对个人和大众在价值和意义上的降低是一个值得思索的问题。电脑这个高科技和现代知识的代表，其身上萦绕的各种光环正在一点点消失，尽管从技术上和应用上它已经发展到了即使连图灵都未曾预想过的地步，不过它的使用价值却体现的越来越轻飘飘。配置非常高端的电脑仅仅被用来斗地主，现在这并不是一个难以见到的场景。如果回溯到二十年前，即使在电脑上键入一行无用而仅仅为了有趣的命令，如“/Record Ilovecomputer”这样的语句，恐怕都会遭遇老师或者机房管理员的呵斥。这种变化之下体现出的并不仅仅完全是电脑因其广泛应用之后而体现出的亲民。

无论如何，这种变化并不是一个值得乐观的景象，电脑在大众生活中扮演的角色越来越普通固然是好事，但背后潜在的诸多原因却可能导致更多复杂的变化。面对逐渐走下神坛，光环不再的电脑，如何审视它背后的原因，是一个不简单的问题。而对于这个不简单的简单问题，每个人都有自己的经验和判断。

奥拓与奥迪



1990年开业的中国第一家麦当劳，据说后来还有人在里面办过婚礼，现在估计没人办这种事情，但在当时麦当劳算是高档餐厅了……

关于电脑给人感受的变化，年纪大一点的人无疑会从价格方面谈起。的确，摩尔定律的内容就是“18个月成本下滑一半，性能提高一倍”。性能的提高在买回家装完操作系统试用一段时间之前是无法断定的，而且这还是使用者要对电脑有所了解才行。但价格的变化则更直观，更赤裸裸。即使是压根不懂电脑的老奶奶，也能根据在菜市场搏杀一生的经验，对价格的差异做出自己的判断。一旦关系到钱，对于事物价值的判断，立刻变得简单明了起来。不过如果计算上时间的流逝，这种判断又容易让人迷惑起来。

在麦当劳里吃东西的人很多，和十年前一样，但又不一样。十年前，在中关村图书城对面的一家麦当劳里，我曾经听到一个30岁男人和一对母子的对话。他们碰巧坐在了一起。那男人和孩子的母亲闲聊起来。他说他经常来吃麦当劳。而那孩子的母亲自己并没有吃任何的东西，只是看着她的孩子在吃。她说，这样奢侈的食品，她可舍不得经常来吃，只是孩子总是想要吃，所以带他来吃一次。

那男人看起来是个在IT企业工作的白领，他说：“这还算奢侈的食品吗？20多块钱，这不能算很奢侈的食品。”而那位母亲从外表来观察，经济上恐怕颇为拮据，20多块钱就为给孩子吃一个汉堡、一杯饮料，这点食物摆出来就觉得不丰盛，实在感觉浪费。

这样说起来，十年前，经常会看到一个老人带着孩子来麦当劳吃东西，孩子吃，而他（她）自己则只是坐着，甚至啃着自己带来的烧饼。

肯德基也是如此，当时北京只有一家店，全家人去吃一次，觉得好像是特意去吃西餐——甚至它的环境比本地的西餐厅还要考究一些。我在英国留学的同学告诉我，连英国人都知道曾有中国人在麦当劳里结婚的事情。那时，一个美国的孩子还曾问过我，为什么中国人会在麦当劳这样的快餐厅里慢慢地吃东西、聊天、搞聚会。我那时也还是个少年，我想了想，然后回答说：“大概因为麦当劳不是我们这里最便宜的餐馆。”他马上明白了我的意思。我们不会在馄饨早点摊上坐太久，我们也不会在小餐馆里举办婚礼。

但十年过去了，麦当劳的人均消费仍然是20元甚至更少。而其他的食品和餐馆的价格则慢慢涨了起来。另一方面人们的收入也增加了，麦当劳这样的西式快餐厅渐渐回归了它本来的定位。尽管同样是人流如织，但同一餐饮品牌的位置却发生了变化。对普通人来说，洋快餐成了一种不健康食品的代名词。如果不是因为洋快餐的食品卫生做得更保险一些，如果不是因为中式快餐在软硬件方面都发展得还不够好，我想可能更多人不会选择麦当劳。如果说起十年前国人对于麦当劳节衣缩食的追捧，如今的年轻一代恐怕很难理解，但那个时候，它就是这样。

电脑也是这样的。更早的年代我们暂且不提，那时虽然名为个人电脑，但进入中国家庭的，用凤毛麟角来形容也不过分——而从90年代初期开始，PC机才开始渐渐进入了百姓人家——而且还是大城市中、某家庭成员与高科技工作沾点边的人，才有可能使用PC机。那时一台电脑要卖多少钱呢？一台组装的286 CPU的台式机要卖到15000元。要知道286芯片是英特尔在1982年就已经研制出的微处理器，在20世纪90年代的西方，已经是被淘汰的产品。而在中国，它却是一台普通人听过没见过的专业设备。在1995年，也就是微软推出Windows95操作系统的时候，486电脑还是国内最普及的电脑配置。一台MMX200主频CPU、32兆内





老奥拓，新奥迪，刮一下，心疼谁？别说，很多人更心疼奥拓，因为那是他（她）的第一辆车


英特尔博物馆的386台式机

存、4GB硬盘的主机再配一台15寸CRT显示器的电脑，在1997年的售价为10000-15000元之间。

这样价位的电脑，通常是企业和机关单位才有的配备，而且往往仅有一、两台，被供在有空调、配备防静电地板的电脑房中——其神秘度和警备度不亚于医院的X光室。但其基本的功能不过是打字——打打单位的文稿、表格，玩游戏这种神奇的功能，也仅限于电脑的使用者。

而在20世纪90年代初，一个普通工薪阶层的月收入是多少呢？在100元到200元之间——这还是比较发达地区、较高职务的收入水平。一台30000元的电脑，是一个成年人不吃不喝要攒上200到300个月，也即16年到25年的工资的工资总和。非常让人吃惊吧？尽管那个时候"万元户"已经不是一个新鲜的名词，但如现在买房一般倾其所有买一台电脑，的确是要有如今这年头贷款买房一般的勇气。

如果爱车被刮了一下，二手奥拓和全新奥迪A6，哪个更让你心痛？这个问题的答案不言而喻，尽管一台486电脑在功能上远远不如现在的电脑强大，但是所能发挥的作用，对一个人生活的改变和影响，是现在的双核甚至四核电脑无法替代的。这无关于价格，而在于其真正的价值，以及使用价值的问题。如今一台4核CPU的组装台式机配上一台22寸宽屏液晶显示器，也不过5000元左右，相当于一个都市工薪阶层半个月到两个月之间的工资收入。考虑到当时的货币购买力和现在的差异，这样的差距很容易让人们产生一种自然的联想，即在90年代购买电脑的人，真的是非常不值的。可对于当时的人来说，他们确实是心甘情愿的付出。就像买房子一样。只是区别在于电脑越来越便宜，而房子价格越来越贵。当同样的东西用金钱来考量，价格的上升和下降会给人最直接的心理判断：这东西的价值和发挥的作用和过去不一样了。但实际上呢？一台老电脑，即使是跑Windows95都非常费劲的486机型，只要它当年能做什么事情，那么现在它现在一定还能忠实执行原来的使命。过去的一间房子能住人，现在也一样还是住人。它们的本质没有变，变化的只是人们对它们期待而已。我们希望电脑能跑越来越多的软件，越来越炫目的游戏，越来越复杂的计算，越来越智能的工作。而房子则除了居住的功能之外，更成了理财投资方面的第一热门。这种心理预期的变化无视了它们原始的价格，因而让电脑或者房产在人心目中的印象越来越浅或者越来越深。

还是前面所曾经提到的问题，奥拓与奥迪被刮一下哪个更让人心痛，毫无疑问肯定是奥迪更让人心痛。但假如奥拓是曾经陪你出生入死，游历四方的老伙伴呢？恐怕就没那么容易说出答案了吧？绝大多数人并不是怀念那个没有Windows的时代，而是说，价值、快乐、成就感，以及很多伴随电脑成长的记忆，这不是能用钱来衡量的。因此，仅仅从价格和价值出发来探讨电脑在大众生活中角色的转变，对于电脑浪潮兴起前后的两代人来说，他们一定会得出不同答案。

个人电脑和《大众软件》

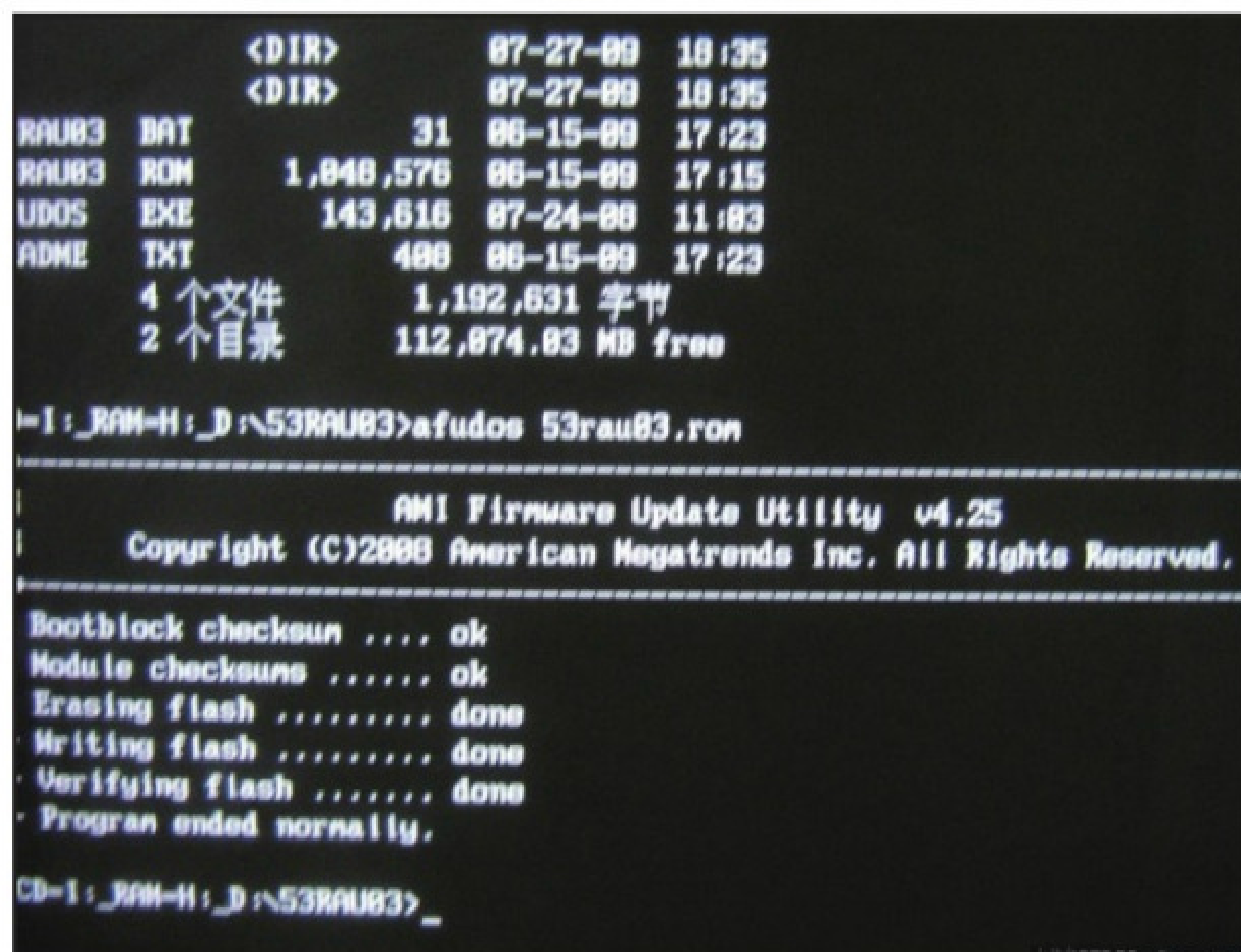
随着"嘀"的一声，一台ATX486级别的电脑启动，风扇发出低沉悦耳的嗡嗡声，1分钟后14寸的球面黑白显示器上一个光标开始不停地闪烁，没有常见的桌面和鼠标图像，这台电脑就这样进入了工作状态。除了屏幕看上去有些暗淡之外，看上去和它十几年前的表现没有太大的差别。

这台电脑的主人老秦点燃一根烟坐在电脑椅上，得意地看着自己的收藏。"这是我用的第二台电脑，大概是97年退役的，不过一直保养得很好，退役的时候本身还能稳定运行，此后年年会清理一遍机箱，试着启动跑一遍验证工作状态。说实话我后来用的电脑从奔腾166MMX到毒龙2700+都未必能有这种工作状态，也许是当时用太狠了，加上组件不断升级，兼容性不是很好，说起来还是这台老爷车竟然状态最好。只是Windows95的安装光盘已经找不到了，但DOS界面本来就是从前学电脑时默认的用户界面，对于你我这样的人来说，不用鼠标也没有太大的障碍。"

老秦是IT行业中最常见的那种"资深人士"，对于十几年来软件和硬件的变化如数家珍，也曾经对IT和互联网行业的风起云涌充满梦想，但如今他打理着自己的汽车配件生意，游走于商场应酬之间，稳健地照顾着自己的家人和事业，用他自己的话说，"头发越来越少，腰围却越来越大。只有深夜打开自己从前的文档，浏览老文件夹里的各种收藏时还有一点感觉，其他时间都与从前的梦想无关了。"

老秦的IT梦想是另外一个话题，对于本刊记者所提出的"电脑为什么给人带来的收获越来越不如从前"，他根据自己在这个领域中的十几年沉浮，给出了一番很有说服力的解释。

"你这个问题的实质，应该是问'为什么电脑的使用价值越来越不如从前'才对。这是个很有趣但也很隐蔽的问



进入DOS界面进行系统操作，对于现在的年轻用户来说，是个看上去很有技术含量的举动

题，不知道你们是怎么想到它的。绝大多数人都不会去认真的思考这个问题，就连我也是收到你的问题之后才仔细思考了好一阵，才有了一个比较明确的认识。这个问题很不显著，但对于普通大众来说有很现实的意义，因为如果不想清楚这个问题，很容易陷入盲目的怀旧情绪而不能自拔，对于未来的发展并没有好处。

关于你提到的价格对物品感受认知的影响，我基本认可，价格的确对人的心理认知有很强大的影响。但是我们都知道价格和价值是分离的，比如一套房子的价格未必能代表它真正的价值。而使用价值和价值又是分离的。比如同样一瓶水在都市和沙漠就有完全不同的意义。所以对于这个问题上，我觉得价格的变化并没有对电脑价值的变化产生太大影响，但电脑使用价值的变化，才是这个问题的关键。

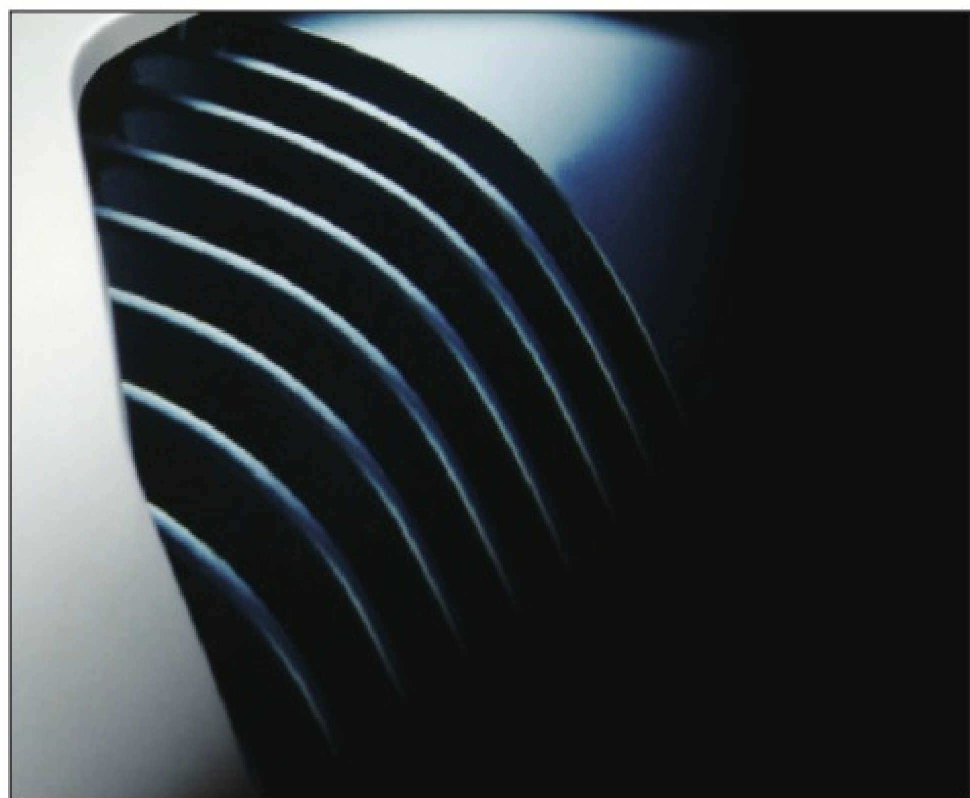
一个物品的价格与它的价值有着必然的联系。如果算上收入水平的差距，在十几年前一台电脑的价格几乎是现在一台电脑的300倍。但是假如你设想一下，如果一个人从20世纪90年代起就开始接触电脑，和他从现在开始接触电脑，电脑对这个人所起到的作用是完全不同的。虽然我没有做过统计，但是根据我的了解，现在从事IT行业，并在IT行业中有所成就的人， 无不是比别人更早开始接触电脑的。IT行业几乎为整整一代大学生提供了就业机会，而IT行业的基础，就是从一台普通的PC机开始的。

在1992~1995年之间开始接触电脑的人，必须掌握DOS操作系统。因为当时的电脑的一切运行和工作，都离不开DOS命令。举例来说，现在我们打开电脑，想浏览D盘的内容。只需要在桌面上点击桌面上的‘我的电脑’图标，然后再点击D盘的盘符就可以了——这当然要感谢苹果、微软在操作系统图形化界面上不断努力所带来的进步。但在Windows95诞生之前，即使是Windows系统也要根植在DOS操作之上。而在DOS时代，对于我们这些经历过的人来说都需要知道最基本的DOS操作命令。需要用键盘在提示符下输入‘D：’，然后在D盘的盘符下输入‘DIR’。如果文件太多的话，一屏显示不全，还需要输入‘DIR /P’分屏显示，或者用‘DIR/W’进行缩略显示。又因为文件夹名都是英文的，如果不用CCDOS的话，想要进入某一个文件夹，就需要输入“CD 英文文件夹名”，当然，如果你想删除一个文件夹、建立一个文件夹、显示一个隐藏文件夹、重命名一个文件夹……它们都有各自对应的操作——这还仅仅是最最基本的操作，基本到和你现在在Windows桌面点鼠标一样简单的操作。如果你不会这些操作怎么办？那你就无法使电脑运行，你将不能利用它工作，更别想让它带你进入那无比神奇的、令你痴迷的游戏世界。要知道当时因为不会用解压命令而对着拷贝过来的压缩文件而发呆的人可真不是少数。所以，当时因为个中因缘得以接触电脑的年轻人，无不为了能够驾驭电脑而贪婪痴迷地学习DOS基本使用教程。这其中伴随着无数次的郁闷、失望、后悔——有时甚至在误操作中对自己的电脑设置了密码而使自己的电脑‘变砖’，而误操作删除了文件的事情，更是并不少见。这还只是针对于操作系统的钻研，而在硬件方面，因为一个莫名的原因，不得不对电脑配件各方面进行全方位体检修理，让突然死活无法启动的电脑重新复活，这其中为之耗费的那么多日日夜夜，真的只有当事人自己才清楚。对于如今从双核电脑、Windows XP系统开始学习电脑的人来说，这些东西都是难以想象的。但对于早先的那一代人来说，这都是无法回避的经历。就在这样的快速学习的过程中，那一代年轻人渐渐成为了电脑的自学成才者。而这些经验的积累并不是仅仅对当时片刻的快乐有意义，在未来的时光中，这些人对于电脑的理解，要比直接面对Windows系统开始学习使用电脑的人对电脑的认识更深入一层。这些人中的绝大部分，后来都从事和与电脑有关的工作——他们中成为行业中耀眼明星的人虽然只是少数，但是，这份工作以及当初为之所付出的努力带给他们快乐，带给他们钻研之后的成就感，使他们站在这个世界最尖端的位置，看着这个世界在自己眼前不可思议地变化、进化，并且身在其中的最前沿，被历史所铭记。我想这种感受，是你从别的地方花多少钱都买不来的。

其实电脑的性能越来越强大，价格越来越低廉，但是从架构和功能方面来说，与从前并没有发生本质的变化，娱乐和应用始终是它的核心。《大众软件》的口号不就是‘电脑娱乐和应用的第一选择’么？这么些年也没有见到改掉这个口号。但对于如今的这一代人来说，电脑的使用价值已然不同了。他们更专注于最终的目的，而愿意忽略中间的过程。这其中有硬件模块化，软件傻瓜化的发展所带来的便利影响，想想如今配一个电脑，远远不必像从前一样为了追求性能的最优而反复阅读参考资料，不断进行现场调试，硬件网站上都会给出各种价位的最优化配置建议。而在软件上，有多少人知道当初为了安装一个干净、稳定的Windows操作系统所需要付出的努力呢？不说Windows正版软件一路回车就能完成工作，各种盗版的操作系统软件更能在15分钟内就简单明了地解决战斗，还附带系统备份。低级格式化、快速格式化、留足系统盘运行空间、将备份镜像文件放在另一个盘符下……这些从前



很多人当初为了装配这样一台电脑而苦学相关知识，最后被卷入了这个行业



如今的电脑尽管样式新潮但很多人连打开机箱都找不到螺丝钉

的安装操作，如今全不用考虑了。硬盘越来越大，但是你需要的知识越来越少。不是你不能学，而是你不想学，也不用学了。电脑还是那个电脑，只是你再也没有从前钻研的动力。你感兴趣的核心从电脑自身转向开机启动后能不能畅快的上网，轻松点击‘山口山’的图标下副本，关于那些电脑本身的知识已经成了次要甚至可以忽略的东西。因为没有这些知识，一个普通人也能方便地使用电脑了。当然从其中所获得的知识积累也随之消散，对未来发展的影响也远远不如从前，这是必然的。如今电脑只是一个工具了。说到这里我倒想反问你一个问题。作为一本存在了15年的电脑刊物，《大众软件》给读者的观感是提升了呢还是下降了呢？”

老秦忽然提出的这个问题有些让人措手不及，但却与记者问他的问题没有太大的区别，作为以电脑应用和娱乐报道为核心的《大众软件》，这15年来对读者的意义，究竟发生了怎样的变化呢？说实话，这个问题我们并不愿意面对，因为尽管不愿意承认，但我们还是要说，这些年来，“《大众软件》的内容越来越不如从前”的声音的确时常回荡在我们耳边。从制作内容和态度上来说，我们自认是有进步的，但为什么这种声音一直没有消失，却是我们没有深入思考的问题。

“瞧，这个答案是你不知道呢？还是不好意思说出来？我是你们的老读者，从第三期就开始买，直到现在还时不时去书摊上翻翻，挑着买几期。随便翻开一本现在的大软，和十几年前相比我们都可以看到内容其实是变得越来越详尽，越来越深入，实际上是变好了。可如果不与从前对比，单纯的看现在的内容，总有一种‘实用价值不如从前’的感觉，无法让人像从前一样激发强烈的购买欲望。这不是《大众软件》一本刊物存在的问题，《程序员》、《电脑爱好者》、《电脑应用文萃》等很多比较老资格的刊物都存在同样的问题。你们在这个方面算是比较好的。看看现在书摊上的电脑刊物，封面越来越漂亮，种类越来越多，但让人看看封面就放下的更多。这是为什么呢？我想如果你们能想清楚这个问题，那么你向我提出的问题，也就有了答案。”

谁在贬值

尽管老秦说他对问题进行了仔细的思考，并得出了明确的结论，但却没有说出来。而他最后留给记者的问题，却让记者在回去的路上反复思量。正如他所说，作为与中国IT和互联网行业一同成长起来的《大众软件》，其实面临着和电脑相同的境遇变化。如果想清楚了这个问题，那么最初的提问就有了答案。只是分析别人的问题总是容易的，但面对自身存在的问题，能够看清楚的人终究是少数，看来只有借助他人的眼睛，才能找出答案。回到编辑部，在整理采访内容和思索的同时，本刊记者在一个资深软件程序员的QQ群里提出了这个问题：“你们觉得《大众软件》相对从前来说，给你们带来的知识和收获是增加了呢？还是远远不如从前？”

“当然是不如从前了，现在买一本十几分钟就翻完了，哪里像过去一样一本书能看一个星期，那会真是其乐无穷啊。”

得到的回答果然在预料之中，那么这种观感是为什么呢？当追问的问题发出去之后，群里却陷入了一片沉默，过了一会才有人回答。

“应该是因为现在的资讯发达，获得信息的渠道比从前多，所以阅读的感觉不如从前了吧。”

这个回答的确说出了一些问题所在，互联网的发达让得到知识和信息的速度和广度都与从前有了质的飞跃。一本《大众软件》所能承载的信息容量，随便某个IT相关的网站便能轻易超过，虽然在内容的独家和深入上未必能与纸媒体相比，但网站可以轻易复制转载纸媒体的内容，而纸媒体却不能做到反向的复制，所以在内容服务上网络媒体已经全面超越了传统的纸质媒体，这已经是行业公认的发展变化。不过面对网站所提供的更丰富更广泛的知识信息，读者的阅读收获是否能超越从前的《大众软件》呢？群里众人同样给出一致的否定回答。至于原因则各抒己见。



百度搜索“戒网瘾”，可以发现排在最前面的都是广告，好吧……

“我觉得现在虽然网站和搜索引擎能提供的信息更多更丰富，但收获未必能比得上从前。因为更大的信息量意味着需要付出更多的精力去甄别和消化。随便百度一下，给出那么多的搜索结果，但首先要区分一下哪些不是广告，否则点进去一点收获没有不说，还可能引来其他的烦恼，比如被挂马或者被无良网站装个流氓软件天天来烦人。在筛掉广告之后，剩下的结果也未必能让人满意，很多内容是相同的，看了第一个网站，其他的网站就没必要再看。可是连续翻好几页，搜索的结果都是类似的罗列。你有多少精力翻到好几十页之后？这不是《大众软件》，大软至少每页的内容不同，而那些搜到的网站页面真的是



《大众软件》创刊号至今仍有人寻求收藏，当时它对于国内的读者来说是每月一次的精神大餐


如今的电脑，即使完全不懂，但是开机上网玩游戏不会有什么障碍，但除此之外它不会带给你更多的收获

一样的，除了页面设计不同，边条的广告不同，那些文字堆砌出来的东西，没有任何不同。你当然最终能找到你想要的东西，但这个过程让人很不爽，比在刊物上没有找到自己想要的内容还不爽。因为刊物上仅仅是找不到而已，网站却在消耗了人更多精力的同时，还让人不得不看到许多垃圾新闻和广告。仅仅从最终观感来说，浏览网站并没有从前阅读《大众软件》有趣。”这是“肥猫”的回答，他已经离开中国电信，到空中网去做手机界面程序设计开发。这个结论从信息爆炸的角度说明了阅读观感的变化。

“信息量的增大和重复只是一个方面，信息的更替和质量下降我觉得才是更主要的问题，过去阅读所获得的知识，很多在如今都还能用上，因为那些只是更关注基本，关注问题的实质，而现在无论是纸质媒体还是网站，信息的量更大，但是关注基础关注本质的内容少了，至少在海量的信息中比例非常小，其他的知识信息在实用性上远远不如，只是起到了一个知会的作用。比如iPad出现很多网站都一窝蜂跳出来预计前景，可很多内容看着让对苹果有些了解的人嗤之以鼻，商业利益纠葛的味道太浓了，说白了就是枪稿，这种内容能给人什么好的观感和收获？而且3个月后，iPad的市场表现就足以抽这些评论家一个耳光，让他们改换另一个腔调，iPhone在过去的经历就是如此。三个月，这就是很多互联网内容的生存寿命，之后就只能作为历史的笑柄存在了。给读者留下的收获不过是反讽的意义而已。”这个发言的是某下载网站的编辑“摩羯座”，坚定的“果粉”，抛开他对iPad的判断不说，其他的部分是成立的。信息的快速消费，这也是一个影响很大的因素。不过随后资深电脑安全技术专家“火鸟”给出的回答，给了本刊记者一个最终的结论。

“其实你们刚才所说的内容都是一致的，就是想说明如今这种环境下，知识正在不断地贬值。我前些时间看到谢文（记者注：中公网创始人，中国互联网开拓者之一）也提到了这个问题。所谓知识贬值表现在三个方面：首先因为由于互联网的普及，知识更新的速度加快，知识淘汰率增加，许多在传统社会环境下有价值的知识和技能如今已经一文不值，比如你还会关心什么叫做电报挂号么？互联网和移动通信的发展已经让电报从大众生活中消失了。其次，由于互联网的普及，知识传播的数量和覆盖范围增加，而成本显著下降，谷歌或者百度一下，N多免费的答案手到擒来，连写论文都有足够的材料，所以知识的价值肯定在降低。最后，由于互联网的普及，绝大部分知识的表现形式更加通俗化、简单化、公开化，使得获取知识在相当程度上不再需要漫长的时间，专门的训练和特别的环境。与知识贬值同步的旧有知识传播方式和渠道的贬值，例如书籍、报刊、广播、电视、学校，一方面表现为价值的减少和市场占有率的降低，一方面表现为普遍的互联网化。维基百科、互动百科取代了厚厚的大百科知识全书，现在的一代只需要键入关键字然后回车，不用学会什么拼音查字法、笔画查字法、四角号码查字法。在这些变化的影响下，以知识的占有、传播和出售为主要职能的传统信息载体在信息社会里当然应当随之贬值。这也至少表现在三个方面：首先，由于互联网正在成为信息（包括知识）传播主渠道，原来旧有信息传播方式和渠道，包括广播、报纸、杂志，电视等，变成了整个信息传播平台的一部分，且日渐缩小，其自身的市场价值降低；其次，由于整个社会正在急速走向信息化，旧有的知识和知识形式在信息汪洋中所占比例日益缩小，新的知识生产和知识形式所体现出的大众化和互动化使得传统信息传播渠道在其中所起到的作用在日益减少，引起价值贬值；第三，由于知识传播成本降低，获得知识越来越容易，有知识的人也就越来越多，这让有知识和文化的人在社会中的价值不断降低，最显著的表现就是大学生找工作再也没有从前的优越性了。而这些有知识的人是信息的主要传播载体。既然他们会觉得知识的作用不如从前，那么知识传播渠道的观感肯定也不如从前。就像过去我们把大学看得很神圣，现在却不怎么拿它当回事了。”

知识贬值带来的传播媒体贬值，也许这就是《大众软件》让读者觉得今不如昔的真正原因吧。如果按照老秦的说法，找到这个答案就能找到“电脑给人的收获今不如昔”的答案，那么我们可以尝试将以上的结论套用一下，可以发现答案同样有足够的说服力。电脑能做的事情其实越来越多，但是当它变得越来越无所不能的时候，它反而变得越来越像一个工具、一个仆人，而不是从前的那个朋友和伙伴。其实电脑没有贬值，而是它背后的那些知识贬值了。连带着大众的那些记忆、体验和神圣感，都一起贬值，成为被时间淘汰的尘埃。

写到最后，这个并不简单的简单问题却变得愈发有趣起来，因为追寻“电脑的实用意义变化”的过程中，我们意外发现这个问题的答案，对于我们自身也是适用的。建立在电脑IT行业兴盛发展背景下的《大众软件》，这些年来也面临着和电脑一样的境遇变化，其内里原因也是相互关联的。对于我们来说，明确了这个问题是一件好事，尽管我们无力改变电脑和电脑知识价值贬值的趋势，不过知道了原因，《大众软件》也就能作出更加针对性的改变。无论是对于读者来说，还是对于我们自身来说，这都是有意义的。也许贬值是不可逆转的，但保持应有的价值，还是可以达到的现实。P

淘宝

淘“宝”不淘“气”——淘宝网购之惑

■浙江 安宁

淘宝网算得上是中国网购的执牛耳者，消费群体遍布五湖四海，但投诉事件足够编一套《永乐大典》。

究竟是店大欺客，还是客大欺店？

如果网购被骗，作为交易平台的淘宝该承担多少责任？

谁又在其中推波助澜，搅浑了一池中国网购的黑水？



审判

这张牌是说，法官折腾了半天，仍然不知该罚到谁身上……

惑之一　谁之错

你是宅人吗？

你喜欢网购吗？

你经常在网购中受骗上当吗？

法院一般认为，网购平台只是中介，并没有参与交易，即使卖方或买方侵犯了对方权益，网购平台也只是间接侵权而已。

所以，不管你在卖家或买家手中如何受骗，如何折腾，购物网站从来都是没有错的。

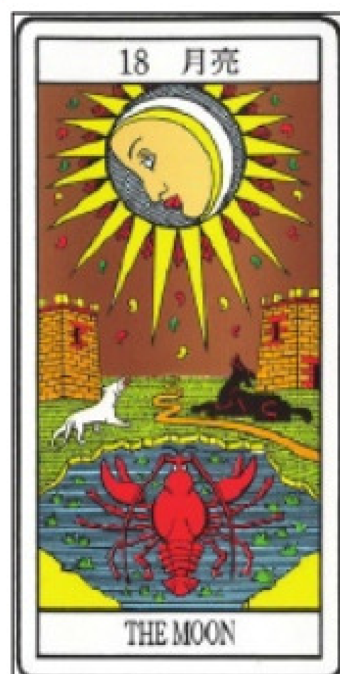
三方诈骗和钓鱼是购物网站上最常出现的骗局，不过，再谈论这些似乎有些过时。

前不久一起极有创意的“十字绣回收”骗局席卷淘宝网，以独特的创意和别出心裁的行骗风格独占鳌头。

这类网上店铺一般承诺：凡在该店购买的十字绣，绣好后2个月可以回收。而且每个回收的绣品价格为手工费几百元＋绣包成本。

很多mm（泛指女性）在家辛苦了若干星期，把成品图片发到店家指定的邮箱，等待回收日期到来，结果卖家人间蒸发，电话联络不到——这时才发现，14天的消费者保障时间早已过期，根本无从投诉。

相比起来，钓鱼和第三方诈骗需要的技术手段太高，远不如这种操纵人心的骗局更有内涵。



月亮

这张牌的含义，就是假作真时真亦假，真作假时假还真……

惑之二　山寨

如今很多厂商都喜欢依靠网络平台来拓展销售渠道，但也有一些国际知名品牌对网购颇有怨念，拒绝和购物网站亲密接触。比如法国药妆品牌“雅漾”——它曾经向淘宝发律师函，要求下架所有旗下产品，称专柜之外销售的雅漾产品均为假货，淘宝上的自然都是准山寨品。

国际服装品牌皮尔·卡丹和淘宝就羽绒服的问题沟通数月，没有结果，终于闹到对簿公堂的地步。原告方是皮尔·卡丹在中国的唯一代理商，世纪依豪公司。而纠葛的关键是代理商从来没有给过皮尔·卡丹羽绒服在网上销售的许可，但2009年底淘宝上就有3500多件挂牌皮尔·卡丹的羽绒服在出售，分别属于将近200家网店。淘宝简直成了皮尔·卡丹羽绒服的山寨大本营——除了山寨货外，还有一些皮尔·卡丹根本没生产过的款式。

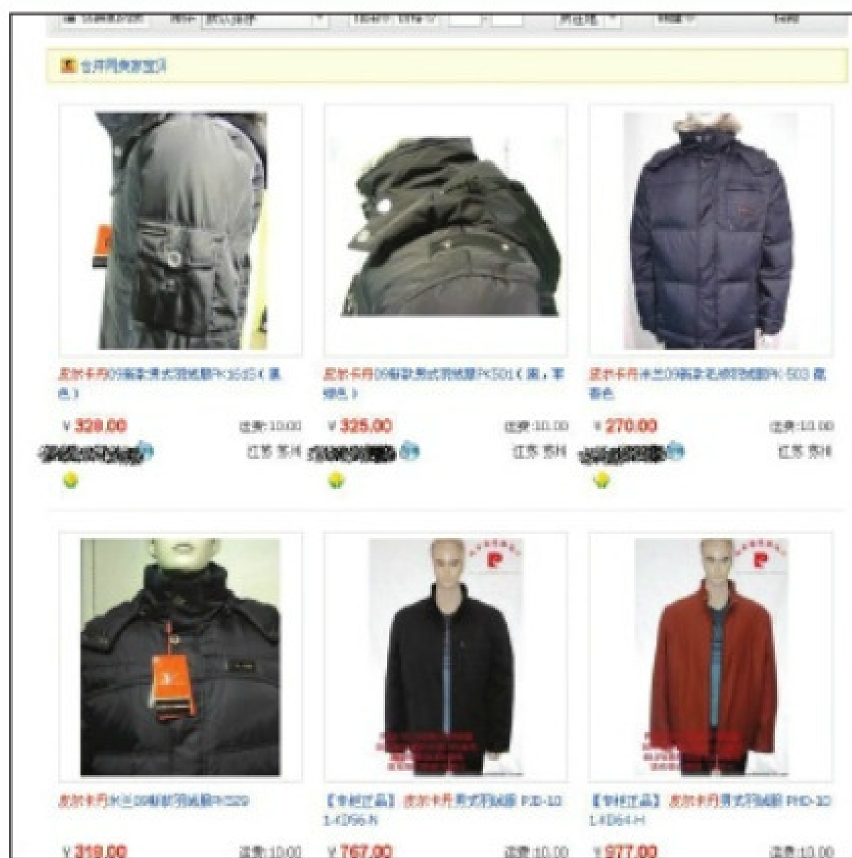
如果老皮获胜，那么先河一开，以后大概会掀起浩浩荡荡的品牌公司声

讨网络山寨产品活动，也许将会像卡拉OK歌曲收费一样，洗牌中国的整个网购行业。

切记切记，逛淘宝不是在逛购物中心，而是在逛自由市场。购物中心有专柜保障，许多地方假货以一赔十。而淘宝基本靠人民自发评价来维持真假分辨率，遭遇山寨货也请自辨。

官司归官司，山寨归山寨，无数奇形怪状的皮尔·卡丹羽绒服直到发稿这一刻仍然在卖着……

有的同学会举手问，专柜都有可能是假的，外贸货呢？



“皮尔·卡丹”的销售页面

有人说淘宝上没有哪家卖外贸原单的店铺，敢对天发誓说自己家是100%的正品，只是真货和假货的比例各有不同而已。

就算是真品较多的品牌，店铺里卖的时候也会真真假假掺在一起。

其实国内真正加工的值得一卖的外贸产品，只有有限的少数牌子。不过假货品牌比较多的地方，也不乏品质比较高的超级仿品。

做人别太贪心，大多数淘宝外贸店里，只要10款外单中有一款是能接受专柜验货的真品，就已经算是很对得起顾客了。

TIPS

CK是淘宝上假货最多的品牌之一，你的内裤可能也缝着一个C和一个K——意思是说，如果它不是从专柜购入，而是你网购的成果，那么正品的几率不大。

CK最贵的内裤是以色列的原单：它的腰带后面的接缝处，手工缝线一定是笔直而均匀的，绝不会出现走线歪斜的情况，而且字母的接头是吻合的，不会出现断字；腰带上的字母是凹凸的，腰带内外颜色不同的，字母的内外颜色也不同。

国内产的原单便宜些，除了不具备接缝字母吻合的特质，其他方面与以色列单一样。

CK是淘宝上假货最多的品牌之一，你的内裤可能也缝着一个C和一个K——意思是说，如果它不是从专柜购入，而是你网购的成果，那么正品的几率不大。

CK最贵的内裤是以色列的原单：它的腰带后面的接缝处，手工缝线一定是笔直而均匀的，绝不会出现走线歪斜的情况，而且字母的接头是吻合的，不会出现断字；腰带上的字母是凹凸的，腰带内外颜色不同的，字母的内外颜色也不同。

国内产的原单便宜些，除了不具备接缝字母吻合的特质，其他方面与以色列单一样。

TIPS

淘宝消保固然有存在的意义，但也别期望太高。比如很多卖消保手机电池的商家，会在你拿出真假防伪标的照片对比时，红口白牙地反驳——我卖的是水货，真假不要看防伪标，要看蓄电量——可电量又有什么硬性标准可以分得清？



网购买手机，就像玩大冒险



缓和

这张牌告诉我们的是，做人最大的美德，在于耐心地等待。

惑之三　客服电话=音乐大厅？

常在网上泡的人都应该知道，有两个要凭运气和勇气才能打通的著名电话号码：前者负责处理QQ号被盗事宜，后者叫做淘宝客户服务。

一提到淘宝客服电话，大多数打过它的人都会对那一次又一次响起的“等待音乐”留下深刻印象。

有网友记录尝试客服电话的过程如下：

三天的数十通电话中，总共打通了5次（占线正忙几率非常高）。

第一次打通没有任何提示，直接让我听了10分钟的歌，等不及，挂之。

第二次，又听了4分钟的歌，继续挂。

第三次电话一接通就有语音提示：“现在是繁忙时段，请2个小时后再打。”

中午的10次电话，无一接通。

晚8、9点，接着打，几次忙音后终于接通，但语音提示说现在是高峰，可能要等12分钟才有客服接待，我打的是长途，又没有人报销，于是放弃听歌，挂之。

过会再打，无一接通。

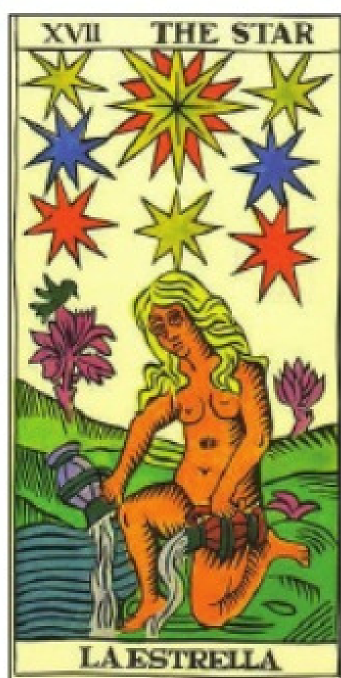
早上7点29分再拨，一次成功，没有语音提示——直接请我听了5分钟音乐。

于是我决定放弃投诉，因为我担心电话费会超过那十多块钱的购物费用……

作为中国最大的在线购物网站，商家水平参差不齐，客服忙碌的程度可想而知。但如此繁忙的客服情况，却没有一个400或800的电话，不能不说是淘宝服务的一大缺陷。

网友小新：我有时怀疑，难道电信和网通才是我们投诉时的最大得益人？还是淘宝跟他们有勾结，月底分电话费？

网友丁丁：要是哪家娱乐公司想推新歌，跟淘宝合作准没错——只要把它换成客服电话的等待音乐，投诉过的人个个都做到耳熟能详，张口就唱。



星

这张牌说，很多很多小好评，凑在一起亮晶晶！

惑之四　好评

网民有个长处——刷分，淘宝有个漏洞——好评。

于是网民的长处填补了淘宝的漏洞——刷好评和刷点击一样，是淘宝最常见的运动之一。

大多数商家会利用先卖Q币、卖游戏或手机充值卡的方法，为自己赚上几百上千个好评，然后再改变经营货品。有了三个钻石的好评垫底，不管卖些什么，想必都会更有底气。

淘宝上经常出现一些“月销量千件”的热门商品，比如某款镶了几条蕾丝边边的小裙裙，比如一双你说不出究竟奇妙在哪儿的男凉拖，诸如此类。

如果当真去查销售记录，它会赫然给你摆出近三个月来铺天盖地的好评。按照网上给出的销售数字计算概率，在某个城市，走两公里你就有机会遇到穿某同款裙子的女性，每一百个爷们儿里就该有一位趿拉着那款拖鞋。

请再仔细看右边的这份交易记录——为什么买家时间的间隔仅有一秒？为什么买家的信誉度大都只有一颗红心？为什么买家建号都在一天前？

为什么？答案是，那些全都是小号，专门建来把某种冷货炒成热气腾腾的栗子，端给容易盲从的购物者。观察一段时间就会发现，每天都有上千个0信誉的新手账户，协助店家炒作人气商品，防不胜防。

以下省略……

打游戏的男人们总觉得买东西是女人特长，其实不然，混淘宝和玩游戏有很多异曲同工之妙——玩游戏建小号，没事刷刷积分装备；混淘宝建小号，可以刷刷销量好评。

嗯，大家不要忽视萤火之光的力量，很多很多不起眼的小号，凑在一起就是天文数字的好评和销量。

如果你因此买到了口碑极佳而质量废柴的热门商品，很抱歉，呃……这个似乎不在淘宝投诉范围，您还是找消协去吧。

本截图来自某个淘宝四皇冠女装店的好评纪录，注意右侧红圈里的交易时间，如有雷同，纯属巧合

TIPS

买销量火爆的产品时，注意查看购买纪录和好评详情……如果全都是些信用低的买家，好评千篇一律，评价基本语焉不详没有一字心得，那这厮十有九成是被人翻炒出来的“热门货”。

另一种情况是卖家曾经用出售Q币和游戏币的方式，积攒大量信用和好评，再把账号转手做其他经营，所以盲目相信好评可以说相当不智。



恶魔

这牌就是一个拿着骗局做的钓竿、同时钓两条傻鱼的家伙。

惑之五　钓鱼

“钓鱼”是淘宝上流行最广的运动之一，比淘宝社区里的“开心鱼塘”更为知名。如果不小心点击了骗子卖家发来的假淘宝页面，就有可能成为被钓群鱼中的一员——这些假页面一般山寨得惟妙惟肖，而遭遇这种情况后能追回被骗款的几率寥寥。

以下是某个淘宝用户在淘宝网和支付宝之间一天一夜的扯皮过程——

第一天夜间——买了件针织衫，和店主交谈砍价后，他发给我一个链接，说价格已改好，让我拍下。我拍了，但心存疑虑，没有当时就付款。

第二天早晨——发现自己的阿里旺旺忽然提示“密码错误”无法登陆，赶紧上了自己的支付宝一看，发现里面的200多块余额被人用“支付宝红包支付”的方式给提光了。

上午——拨打“0571—88158198”，这个出名难打的淘宝客服号码，每次都不停地让我选择“1”“2”“1”“2”……

下午——终于打通电话，接线员用了半小时大致了解情况后，建议我投诉，可是阿里旺旺都不打开了，要怎么投诉？只好先挂了电话，想办法找回会员密码。

晚上——找回密码，继续打电话。又经历了一次不停选择“1”“2”的过程后，终于有人接电话了，我把下午的话重复了一遍，于是听到接线小姐温柔地说“我们无法保证给你追回，但我们会尽力……”并让我打给支付宝客服。

1，2，1，2……支付宝客服小姐又用半小时了解情况后，回复“可

TIPS

兔子妈妈出门前会反复教育小兔，不要随便给陌生人开门。而你要注意，不要随便点开卖家或陌生人发来的链接！那些假的购买页面大多做得惟妙惟肖，还是先看过它的网址无误，再下手血拼吧。

能你的电脑被木马攻击了，对方破译了你的密码，我们无法给您保证追回……”并提议我到当地公安局网监科报案……

这是一个很经典的淘宝钓鱼案例，大家的经历也大同小异，不过很多“被害鱼”都有一个疑问：一二百块钱的案子，还要跨省调查，网络监控，三方取证……这可叫俺们怎么报案，怎么追回呢？

另一个经典网购诈骗案例如下：

我咨询卖家是否有优惠。他以“正在和建行做活动”为由，提出“如果是通过建行直接汇款可以免邮费”。

因为那家店信用度很好，我就通过“立即购买”方式，从建行直接进行支付宝转账。

惊悚情节从这里开始——

转账操作中，所有的页面信息都和平时一样，支付时显示的也是正确购物款项。但当我点击付款，页面显示的被扣款，居然是购物款的几十倍！

卖家对此做焦急状，回答“钱卡在建行和支付宝之间了”，“再发一个一块钱的链接购物链接给你，你通过购买可以把自己的钱给顶回银行卡”，并举前例云云。

我给淘宝客服打了若干电话，无人接听，头脑一热就按着卖家说的做了。

结果，卡里剩下的钱全被卖家第二次发送的链接给“顶”走了。

后来才发现，那位卖家所有的用户信息都是假的，留言和图片完全是拷贝自别的店。因为是直接转账，淘宝不能追回款项，只剩下报警一条路了。

（买家：管理员呢？%>_<% 我都三天没敢回学校住了……）

我也不想把话说得太绝，做人嘛，留条后路，咱们都是XX市的人，低头不见抬头见，何必呢？

（买家：住在XX市的是我姐姐，东西是买给她的，你也看准了再威胁啊——）

淘宝客服标准回复如下：

针对您描述的问题，我们已对卖家进行严厉警告，后续如还有会员反馈，我们将对该账户进行严厉处罚。

建议您如后续卖家还有此类情况，可以向公安机关报案处理，给您带来不便实在非常抱歉……扒拉扒拉扒拉……

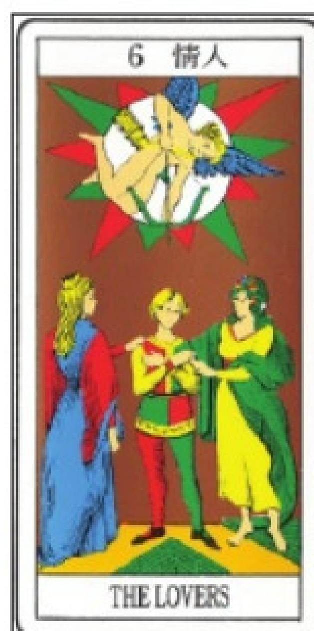
这段回复也可以如此理解——再有这事，找警察叔叔去。网站也就能封个ID，面对气势汹汹的凶犯，如果淘宝客服有用的话，要警察干嘛？

TIPS

1.千万不要把充值卡密码发回给卖家或是任何人。充值失败的话，最简单的解决办法是坚决要求退款。

2.遇到打出“冲50送10元，冲100送30，冲200送70……”诸如此类旗号的店铺，尽量绕道。

3.如果有卖家说“用某银行卡直接转账可以优惠”之类的甜言蜜语，千万不要相信——清醒一点，这是在网购，不是在餐厅吃饭刷卡送饮料！



情人

这张牌的意思，是你情我愿，但要面临选择与牺牲。

惑之六 冲级

淘宝有个VIP会员制度，分为普通、黄金、白金、钻石四个级别。到了钻石级别，就能享受到淘宝提供的一些便利服务，比如下订单不用输入验证码，旺旺上可以显示名片，可以购买低价的会员商品，最重要的是——购物优惠，最高级别会员可以享受7到9折优惠，不过仅限于指定产品（事实上这个范围不算太小，几乎每家大店都会推出一些打折商品，作为和网站合作的友好表示）。

听上去不错？

可惜，做淘宝的VIP会员和国安队参加甲级联赛的经历很像，其共同点在于：冲级不容易，保级很艰难。

淘宝计算等级分数的公式是：你的历史总值-衰减值+过去一天成长值总额

根据淘宝规则，除了挂旺旺的分数是统计前一天的，其他部分数据都是及时更新的。不同级别的会员，每天从论坛和旺旺上得到的成长值也不同，级别越高，得到的经验越高，当然，衰退值也一样，级别越高，也就被扣分越猛。

一位有才姑娘对淘宝的会员制度总结如下：

1个白金VIP，不买东西，只在论坛发帖子，每天挂至少6小时旺旺，所能获得的结果，就是每天看到成长值被扣4分……

白金VIP和黄金VIP的差距是1000分，但根据淘宝规则，180天内不能让分数回到规定最低标准，就要降级。

那么，1个4000分的白金VIP会员，3个月不买东西的结果就是分数只剩下3280，等级降到了黄金VIP，而黄金VIP，每天从

› 如何增加会员成长值

淘宝会员成长值 = 历史总值 − 衰减值 + 过去一天成长值总额

会员成长值公式

成长来源	成长值名称	成长值	成长值每日封顶额			
			普通会员	VIP黄金会员	VIP白金会员	VIP钻石会员
购物	支付宝交易笔数	每笔15点	60	60	60	60
	支付宝交易金额	每元0.3点	150	150	150	150
旺旺	在线时长（前一日）	普通会员每小时1点 VIP会员每小时2点	8	10	12	14
社区	访问社区	每天访问3分	5	6	7	8
	社区发帖	每个发帖2分				
	社区回帖	每个回帖1分				

注：笔数指订单数，通过购物车进行多笔交易合并下单时，以购物车内所含的订单数为准

› 购物折扣说明

会员通过在淘宝的各种活跃行为（购物、聊天、分享等）获得成长值，根据行为的不同，获得的成长值也相应不同，成长值是衡量会员等级的唯一标准，当会员的成长值累积到3000点（申请VIP最低所需成长值，会根据会员俱乐部的发展而动态调整）时，可通过在线申请成为淘宝VIP黄金会员，随着成长值的不断累积，会员还可晋升为VIP白金会员、钻石会员…享受对应的购物折扣和丰富的尊荣特权

淘宝会员等级制度，几人真的看懂

TIPS

淘宝上有一些卖“祖传偏方”的店铺，即使不是假冒伪劣产品，也切勿轻信。

并不是我们对祖国人民的传统智慧评价过低，而是很多次事实证明，传统文化被网购忽悠之后，简直是一场医学的悲剧——有网友曾经在淘宝上一家“XX修脚治病所”为女朋友购买去痣子的“偏方”，贴上之后，痣子没有消失，皮肤却被烧坏了。更悲剧的是，皮肤长好后，痣子却变得更大了……

社区和旺旺上得到的分数更少。

白金VIP不买东西就等着降到黄金VIP，然后开始在3000分恶性循环？

更惨的是，如果中途买了东西，但没来得及在180天回到4000，杯具了，最惨的那种，成为了3999分的黄金VIP……

而最终的结果，就是白金VIP降到黄金VIP，然后分数继续掉，掉到3000左右，开始在3000徘徊！

扯了半天，结论就是——在淘宝，要坚持购物，还是在每天必须挂旺旺，还要在论坛发帖！否则就等着白的变黄的，黄的变没色的……

假如你是个黄金VIP，也就是说，VIP制度出来后你的初始分数是3000，算一算，你多久不买东西就会被降到普通会员级别？

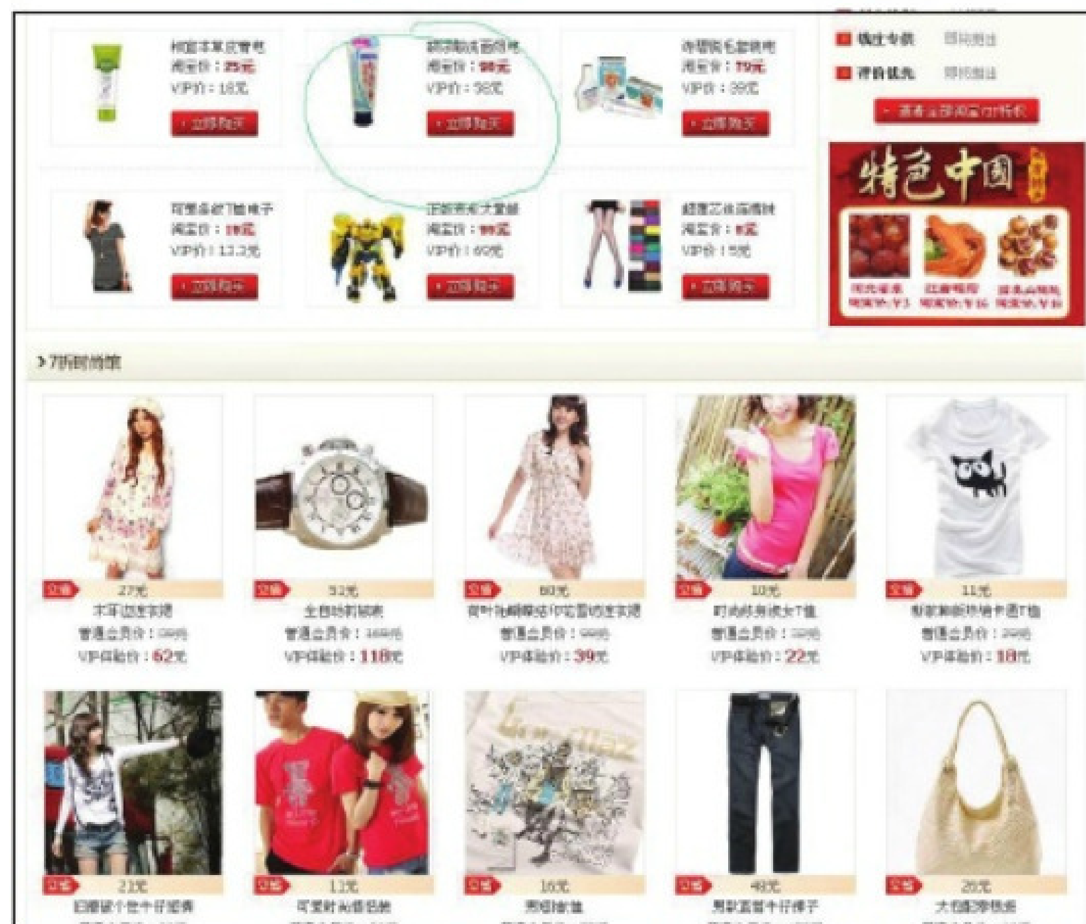
可是，谁能保证每天都在网络上购物？除非淘宝开始卖同城新鲜蔬菜青菜。

再来看看会员俱乐部里出售的VIP体验价商品，越看越像商场打折的策略——先在价格上加个虚数，再把那个虚数抹去，于是就打过折了。

比如juju的玻尿酸洗面奶，会员价VIP体验价为58元。

但随便在淘宝上搜索一下就会发现，这款洗面奶在店家出售的价格大多在40～50元之间……

很明显的虚假打折，简称“假打“，这难道才是VIP体验价的真相？如果说作为顾客不受商场保护，着实让人郁闷，那么等你做了卖家，一样有机会感受淘宝网官方“冷酷的公平”。



会员福利



会员福利真相

网上购物

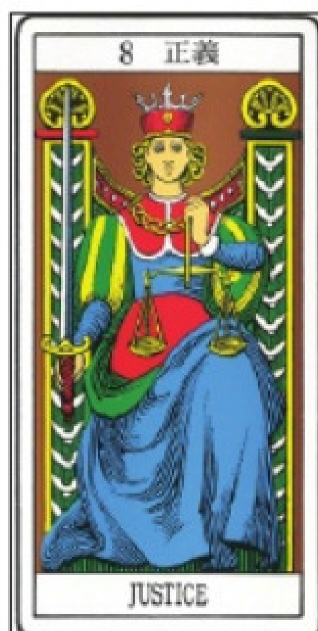
1.网购服装类似盲婚哑嫁，千万不要单纯相信店家提供的S、M、L号码，一定要仔细测量身体各个部位的数据，才能保证买到合体的衣服。

2.买鞋子时，请测量你在站立时的脚长和脚背高度，并请对方测量一下鞋子的内径长度，和鞋背高。最好看清鞋子内里和鞋垫的做工。

3.买包时请多关注包的衬里和五金配件做工，最好请对方提供大图，以及和杂志之类常见物品的大小对比。请相信这一点——真正的劣质绝对是藏在衬里和金属搭扣上的！

4.买电子产品之前，先研究一下店家的开店时间和差评情况——有时返修是非常费时的，会超出消保时间，所以了解一下买过该店产品的人的经历，也很重要。

5.网上买家具一定要看到实物的大图照片，最好先要求寄来小样，参考木质和漆料质量（如果你急着搬家，事先检验就非常重要了！）。本来买的是传说中的外贸家具，实物拿到手却效果很差，油漆味道绕梁三月不散，这种事情发生得可不少。



正义

这牌其实想表达的是，一手持天平，一手拿菜刀，平等、公正、严谨、不偏不倚地——给两边各砍上一刀。

惑之七　子账号

淘宝卖家某某发现这段时间接到的广告与以前有所不同——基本都是用高级卖家的子账号发送的，有的是钻石级卖家，有的是消保卖家，甚至还包括了皇冠卖家、商城卖家。他就纳闷了，难道现在淘宝对发广告都置之不理了吗？

三颗红心以上级别的卖家才能设立子账号。有时卖家会接到陌生人发来的某条购买信息，只要你通过确认，即使不进行操作，子账号也会被盗用。

子帐号是主帐号加冒号再加自己设定的名字，比如“大众软件商城”的子账号可以是“大众软件商城：冰河”。

有的高级卖家被偷偷摸摸地设立了20个子账号，盗号人每天利用这



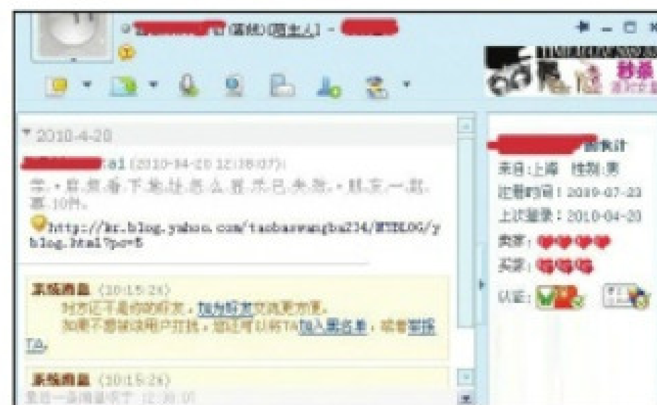
并不是进了淘宝商城假货就会少

些账号对外发布虚假消息，以至于卖家无辜被封号时还弄不明白，自己到底得罪了哪位买家？

不过，对于淘宝来说，不管你的主账号犯罪还是子账号犯罪，没有太多人力，也没有非常有效的分辨方法，唯有用统一无差别封ID的方式镇压到底。

谁把卖家逼上山寨？

在淘宝做卖家也不容易，因为山寨货猖獗，会堵死一批老实店主的生路。假货越来越逼真，价格上极有竞争力，加上淘宝网和厂商的打击力度不够，都是让卖真货的人被逼上梁山的原因。有个店家披露，山寨版的MG面膜，10块钱可以进3张，多买还有优惠。相对而言，她做的真货，利润就只剩下一张赚几毛钱的空间。



一个典型的盗子账号信息



魔术师

牌说，机会乍现，创意无限，只等你发现……

谁说网上购物只会让买家吃亏？卖家一样有成为被害人的潜力。

淘宝催生了一种神奇的职业——职业差评师。

听起来当真如同武侠小说中“某某阁杀手”“XXOO楼暗器师”之类的名字一样，又炫又酷，同时兼邪恶、腹黑、反派、专业于一身。

这一行当的具体职责，就是四处给卖家差评，然后以取消差评为要挟，向卖家勒索钱财。

惑之八　职业差评师

差评这种东西和好评不同，好评需要逐渐聚沙成山，而差评就像臭鱼，只要扔进一条足够分量的差评，就会搅坏店铺的整体形象。

如果还不明白该行业的精妙之处，可以看一下这段淘宝社区卖家披露的QQ聊天记录：

职业差评师：收到差评和投诉了吗？

卖家：嗯？（这条多达数百字的差评语言流畅，条理分明，情真意切，足够一篇小作文的水准）

职业差评师：我们是职业差评师，到账处理差评和投诉。

卖家：是恶意给我差评的吧？要多少钱？

职业差评师：有投诉吗？如果有投诉加差评，二百元，没有投诉，一百五十元。三小时内处理。

卖家：不是你给我差评和投诉的吗？

职业差评师：我们是一个团队的。

卖家：你们有没有想过受害者的感受？好心转账还你们货款倒被反咬一口！

职业差评师：对此很抱歉，但这个是我们的职业。如果没有钱，请考虑一下负面评价和投诉带来的后果，三天以后请您搜索一下您的会员ID，会非常后悔。

这位职业差评师在交流中始终彬彬有礼，态度温和，明码标价，童叟无欺，且具有专业精神和团队意识，堪称客服方面的典范。

淘宝已经表示要介入调查这类用恶意差评欺负卖家的事件，只是不知道还要请这位倒霉卖家听多久的音乐，才能给出个说法。



世界

这张牌是说，话到此已完，余意自行理解。

惑之九　我们还需要淘宝吗

在很久很久以前，淘宝网还是个网络版的跳蚤市场，只作为一个免费提供给私人交流物品的平台，无数身份不明的人随便扯块布就地摆摊，甚至以物易物。我们在买卖中上当，多半会反省自己识人不察，何况，淘宝似乎没占什么便宜——至少，它还没直接从我们身上获利。

所以，大多数人在淘宝上受点小骗，都保持了沉寂。

很久很久以后的现在，淘宝已经变成一个巨大的自由市场，开了商城，开了供货平台，马场长曾亲口承认：“说淘宝不赚钱是个笑话。”

真的聪明人，总是能从谦逊地学习对方中得到好处。

腾讯学习淘宝开发了网上商城，淘宝则学习腾讯和开心网，几乎半强制性地开发出“淘江湖”系统，大力推广在线游戏，发动淘宝用户们闲暇时种种菜、养养鱼。

最开始阳光牧场是完全免费的游戏，旺旺上的好友都能加入。随着用户增多，淘宝一下子清空了每个人的好友名单，说明只有在“淘江湖”加为好友，才能在菜园子里互通有无。

这也能忍，到后来，菜越种越高级，牛越养越漂亮，才发现辛勤所得买不到新品种子，你得花额外的钱才能得到花花绿绿的瓜果蔬菜。

淘金币？不行。优惠券？不行。人家只收人民币，按1比10兑换。不能不说这一举动集中了腾讯Q币和开心网的精髓。更何况现在又有了开心鱼塘，田园爱好者们更不愁没有花钱的地方。要知道园子里只有两种不用花钱的花种。而10酷币相当于1元人民币，要4元人民币才能养一头棕熊。

淘宝没从中赚钱？那才是笑话。

既然已经变成了盈利性质的所在，就不再是“好心给摆摊者提供一块地盘”。自由市场尚有保安人员和公平秤一台，淘宝更该清楚“在其位谋其政”的意义。只提供几个客服和“淘小二”，不找“大掌柜”坐镇，也不和“捕快”挂钩，远远满足不了这个鱼龙混杂的江湖需求。

淘宝，网上有很多人如此爱你，可是也要警惕。

对于众人的怨念，淘宝可以说，客服有用的话，要消协干嘛？淘小二有用的话，要警察工商干嘛？

如果真像这样，大家随便换个地方摆摊也可以，要淘宝干嘛？

这一夜，我们看世界杯

■北京 冰河洗剑 左手 小白 柴猫





6月的主题，注定是2010年南非世界杯。足球迷们盼了4年的一场饕餮盛宴终于开席。只是恐怕绝大多数的球迷们，都很难坐在南非赛场去为心爱的球队呐喊，只能守在电视或电脑屏幕之前感受赛场上的激动与澎湃吧。虽然很遗憾，但不必感到太失望，因为随着网络的发展，在屏幕前身临其境地观看世界杯已是自然而然。

网络观看世界杯

相比之前的老球迷们，三五成群围在电视前，一边喝啤酒、吃烤串，一边看球侃球，90后的球迷们更热衷于网络看球。无线网卡加笔记本，看世界杯不必夜不归寝，通过3G手机、iPhone、CMMB手持电视等电子产品，可以随时掌握世界杯的赛况和各种信息。并非像老球迷们所认为的那样，网络观看世界杯同样不缺乏氛围。网络的互动性是现实中守着电视看世界杯无法相比的，随着比赛的进行，在网络同时引发的各种评论争议更加热闹激烈，无数网友聚焦在一起看球点评的感觉更爽。当然，如果感觉一个人看球太安静了，那也不妨去网吧之类人多的地方。

网络观看世界杯，首先要找准直播网站，不然可别错过了比赛。这次的南非世界杯，由国际足联（FIFA）和中央电视台授权，在国内仅有中国网络电视台（CNTV）独家享有在中国大陆地区对2010年南非世界杯足球赛决赛阶段比赛，通过互联网、手机移动等新媒体平台进行转播的权利。也就是说，网络观看世界杯首选的网站是**sports.cntv.cn**，网上其他地方的世界杯不是授权的合作伙伴就是盗版。



CNTV对世界杯有备而来

CNTV提供的CBox网络电视客户端软件，估计是网络观看世界杯必不可少的。在本文撰写期间，具体的直播方案还未出现，球迷们可要注意随时关注网站信息。网站早作好了迎接世界杯的准备，目前提供了许多丰富的第一时间的南非世界杯资讯，例如《南非世界杯》专题栏目、2010世界杯特别报道《南非脚步》等。英文好的球迷朋友，还可以去**世界杯官方网站**（**http://www.fifa.com/worldcup/index.html**）多转转，了解到第一手信息。

当然，其他的门户网站和视频网站是绝不会错过南非世界杯的。目前为止共有7家网站，包括腾讯网、优酷等，斥巨资购买了南非世界杯的转播权，另外还有十几家网站正在与中国网络电视台CNTV进行洽谈。这些网站围绕世界杯盛宴推出的各种“小菜”也是非常丰富吸引人的。



了解世界杯，网络上有大量信息

必须提醒球迷朋友们的是，各网站对世界杯的视频转播仅仅是“点播权”。国内唯一享有2010年南非世界杯转播权的是CNTV，出于对自身权益的一种保护，CNTV仅仅开放了世界杯的点播权，国内其它所有合作网站在转播世界杯节目时都会比电

视台延时90分钟。

另外，CNTV与国内三大手机平台运营商合作独家推出了2010世界杯手机台，直播56场世界杯赛事，并随时随地为手机用户提供2010南非世界杯赛事视频和娱乐服务。手机用户不仅可以通过手机收看比赛，还可以收看历届世界杯精彩进球集锦，并享受竞猜、品评世界杯、火线战报、收视指南等互动服务。

高清OUT了，现在要看3D世界杯

《阿凡达》带来的3D体验令人惊叹不已，而2010南非3D世界杯则将改变世界杯直播的历史，成为有史以来的第一届3D世界杯。2006年世界杯是看高清，2010年则可以看到3D影像，如同身处现场一样。

早在2009年12月4日，索尼集团就与FIFA国际足联宣布，双方将推出有史以来第一届3D世界杯。2010年1月6日，ESPN宣布将在南非世界杯期间开通3D频道，全年使用3D技术直播85场赛事，包括25场世界杯。通过影院观看3D世界杯，也是国内球迷的一个好选择。目前，各地的许多影院都拥有3D放映技术，只要解决了技术版权的问题，那么就能实现3D世界杯的转播。为此次南非世界杯在中国电影院进行3D版转播提供技术支持的是一家叫做环球视野(Global Vision)的澳大利亚公司。他们将与国内数十家院线或电影院洽谈合作。



世博会南非馆

此外，在上海世博南非馆将直播世界杯，可看3D开幕式。在南非馆内设置了一块高高耸立的3D电影屏幕。通过卫星连接，世博园里的球迷还能与在世界杯球场上观看比赛的球迷进行交流，世界杯期间的各场赛事也将在此播出。


球迷在酒吧里观看3D足球直播

2010年1月31日，英超强队曼联做客酋长球场挑战宿敌阿森纳。英国卫星电视服务提供商天空广播公司（Sky Broadcasting）旗下的天空电视台（Sky TV）在英国和爱尔兰境内的9间酒吧通过3D电视进行了全球首场3D直播。

天空电视台为这场比赛同时传输两组信号，一组提供给传统用户，另一组专供3D用户，分别由两套不同的解说团队、摄制团队和制作团队来完成同一场比赛的转播。这次转播非常成功，无数的球迷通过3D观看感觉到了无与伦比的足球魅力，甚至连现场观众也未能有这样的感受。

3D效果需要电视机、传输网络和片源内容三方同时具备才行。在2010年南非世界杯中将有25场以上的比赛，将使用索尼3D专业摄像机来拍摄。3D世界杯的片源已经不是问题。许多地方的数字电视网已具备3D信号传输条件，而央视也有使用3D信号传播世界杯足球赛的计划。目前中央电视台现在已经拿下了世界杯在影院的3D转播权，只是还未与国际足联达成3D电视的转播协议。而目前市场上各种3D电视机也让人眼花缭乱，既有国内品牌，也有LG、索尼等合资品牌，例如LG的LEX9、LX9500和LX6500，三星3D液晶电视C7000等都是不错的选择。

世界杯25场比赛3D转播表

6月11日 南非-墨西哥
6月12日 阿根廷-尼日利亚
6月14日 德国-澳大利亚
6月14日 荷兰-丹麦
6月16日 巴西-朝鲜
6月16日 西班牙-瑞士
6月17日 阿根廷-韩国
6月18日 斯洛文尼亚-美国
6月19日 荷兰-日本
6月21日 巴西-科特迪瓦
6月22日 西班牙-洪都拉斯
6月23日 尼日利亚-韩国
6月24日 加纳-德国
6月24日 斯洛伐克-意大利
6月25日 葡萄牙-巴西
6月28日 1st B-2nd A
6月28日 1st E-2nd F
6月29日 1st G-2nd H
7月3日 四分之一决赛
7月3日 四分之一决赛
7月4日 四分之一决赛
7月6日 半决赛
7月7日 半决赛
7月10日 三四名争夺赛
7月11日 决赛

随时随地，我要世界杯

尽管本次世界杯举行地点与北京时间的时差仅为6小时，大部分比赛时间都在北京时间的晚上和夜间，对拥有有线电视的用户来说是个超级好消息。但对于学生和刚步入社会的青年人，一些经常加班或倒班的球迷来说，如何能看到直播的比赛仍然是个大问题，我们下面介绍的无线设备，也许能够帮助到这些朋友。



办公桌上也可以看直播

CMMB中国移动多媒体广播无疑是目前最方便的移动电视观赏方式，已经被植入GPS、手机、上网本等多种移动设备中，其信号目前对用户来说仍为免费，并且几乎已经覆盖了全国各个省市的大中型城市。

对于中国移动的TD-SCDMA用户来说，CMMB将作为其主推手机的重要配置，一个月的免费体验几乎就是为世界杯所准备的，其后仍可以享有6元/月的促销资费。其提供的频道从十几个直到40余个，并且几乎都包括了最重要的频道——CCTV5体育频道。

CMMB系统使用S波段卫星，通过广播信道

和分发信道实现全国范围的移动多媒体广播电视信号的有效覆盖。广播信道用于CMMB终端直接接收，Ku波段上行，S波段下行；分发信道用于地面增补转发接收，Ku波段上行，Ku波段下行，由地面增补网络转发器转为S波段发送到CMMB终端。

在CMMB卫星传输覆盖中，广播信道直接提供全国大范围的S波段CMMB信号覆盖，分发信道提供S波段地面增补覆盖网的CMMB信号，实现卫星阴影区S波段CMMB信号的增补转发。可以保证其业务区域内基本拥有稳定的信号覆盖，当然对于屏蔽比较厉害的高楼间，室内等区域，信号可能会出现明显衰减，对于需要在这些区域收看世界杯的用户，小编推荐无线上网方式。



支持CMMB的联想手机

目前公司与家庭的无线网络也已经逐渐成为主流，大部分娱乐休闲场所也设置了无线热点，在室内环境中的信号比CMMB要好一些。而且目前国内已经有多个城市在建立无线都市，即在市区覆盖Wi-Fi/WAPI等无线网络标准信号，因此无线上网设备在室内外可用性都不错。


拥有无线上网功能的手持设备

而对于准备用无线网络看球的用户，因为移动要求并不高，可以拥有独立的座位和桌面，所以建议采用性能更强的平板电脑、上网本或笔记本。当然这些设备如果配备一块CMMB解调器，还可同时拥有CMMB信号接收功能。

先知先觉，赛事安排早知道

除了使用各种网络电视软件看球外，若想更好地掌握2010年世界杯动态，方便安排看球、评球，我们还要做好另一方面的“软准备”。对于PC用户，《体坛周报》论坛发布的“2010南非世界杯赛程自动计算器”是个简便实用的工具（**下载地址：http://bbs.titan24.com/thread-8961-1-1.html**），通过它我们可在第一时间将对阵信息和赛程了解得清清楚楚。

使用方式很简单，只需把每场小组赛后的比分记录到Excel表格中，它就能自动计算并显示出来，可计算16强、8强等的对阵表，同时它还附带了精确的比赛时间和地点，方便球迷安排看球

它还可以设置显示语言（支持34种）、时区、排名规则等

在Excel表格中的黄色区域输入比分，下面的“16强赛”区域就会自动计算出对阵信息

时间。对于身在国外的球迷，它还能设置显示语言、时区和排名规则，考虑得十分周到。

对于手机用户，如果使用的是Windows Mobile系统，可使用“2010世界杯德语汉化版”（**下载地址：http://u.115.com/file/t0951f4054**），它能提供查询赛程、球队、球员、球场信息等功能，也可在线更新各类数据。尽管下载的新闻和评论分析均为德文，但它仍不失为一款便捷的世界杯信息查询软件。

界面已被完全汉化，是一款查询赛程的好工具

如果是使用Android系统的用户，可使用“我爱世界杯”软件，通过“电子市场”搜索即可找到。虽然目前软件提供的信息还不算特别丰富，且新闻还只有英文版，但这款软件除了查询各类信息外，还能连接到论坛与球迷互动，相信世界杯开幕后论坛气氛会热烈起来。

软件界面十分友好

试试运气，网上足彩

首先要声明，赌博是违法的，但是如果我们把赌友换成三五好友，赌金换成一两顿大餐，那就是另外一回事儿了。当然了，如果你足够专业，对参加世界杯的32支球队的情况了如指掌，而且能预知吉凶，好好研究一下博彩公司的盘口，兴许可以去买两张世界杯期间的足球彩票碰碰运气。

中国足彩网（http://www.zgzcw.com/）和**中国足彩在线**（http://www.totochina.com/）是比较老牌和正规的足彩网站了。第一次去足彩网的球友，务必要去新手上路（http://www.zgzcw.com/）好好看看，了解游戏规则才能玩儿得尽兴。中国足彩在线的内容比较丰富，有足彩实用工具、赛事数据、足彩论坛、足彩博文等。买彩的心态要好，彩票就是一种娱乐和结交朋友的方式，不能太较真，让彩票影响自己正常的生活和工作。





足球博彩可是一门学问

除了足彩，球友还可以参加各种世界杯竞猜活动，碰碰手气。比如**7M体育**（http://www.7m.cn/）推出看世界杯竞猜活动，竞猜优胜者将获得现金奖励。当然，商家提供的竞猜活动也不少——有硬件厂商的（http://www.ttadd.com/yingjian/HTML/295850.html），也有数码厂商的（http://www.soaiymp3.com/club.asp），还有液晶显示器厂商的（http://www.aocdisplay.com.cn/WorldCup/），汽车厂也来凑热闹（http://minisite.163.com/2010/0318/jeep/index.php）……奖品从高端闪存到DV、显示器、签名球衣等应有尽有。

英文好的球友可以去国外著名博彩网站**威廉希尔**（http://sports.williamhill.com/），说不定押中一匹黑马，有意外收获呢。

触手可及，最佳观球地点



网上世界杯的专题不少，各大门户网站都将世界杯专题的链节挂在首页显眼的位置上。相比这些专题网站的花里胡哨内容纷杂，**2010南非世界杯观战指南**（http://www.2010shijiebei.com/）未免朴素得有点简单，但这种简单明了恰恰有一目了然的方便，赛程表、夺冠赔率、赛事介绍，足够了。这是网上很冷静的观球地点。

网下看球，当然是独乐乐不如众乐乐，邀三五好友，备好啤酒、卤菜、羊肉串，在电视或者电脑前群观，或评点或猜测或煽风点火，七嘴八舌，赛场上激烈赛场下热闹，才能充分享受足球之运动快感。有组织的看球活动到时候少不了，人一多，队旗、队服、气球、彩带、喷绘（可不是往墙上喷，是用在脸上的涂鸦）就都少不了，现场气氛想多活跃就会多活跃。什么？找不到组织？这时候要靠网络啦，去各个足球论坛、贴吧转一圈，一定能找到你心仪那支球队比赛的看球活动。遇到有经验的组织者，不但会节省看球费用，交到同好的球友，还能抽奖什么的。

本届世界杯正值初夏，天气清爽，南非与中国6个小时的时差，注定我们要在夜间看球，那么户外或者酒吧的露天茶座最适合了，推荐几个观球胜地——

北京：什刹海畔，越夜越繁华。临湖的酒吧都会将桌椅搬到户外，再架上宽大的投影屏。湖风吹来，啜着冰爽的啤酒，看着屏上两队人马为一个圆球奔抢厮杀，那个惬意自在。遥远的南非仿佛咫尺之间。其他地区适合看球的酒吧、串吧、露天餐厅也不少，建外SOHO中有一家SPR Coffee店，店主是狂热球迷，遇到志同道合者可以彻夜无眠，通宵畅谈。各路球星、各队战况、足球历史等老板都如数家珍。

不过，最有名的足球吧还是在魏公村的茵豪酒吧，酒吧门口挂的一串足球就是它最好的酒招。酒吧内有拜仁角、意甲角，琳琅满目的世界顶级球队的队旗、拜仁慕尼黑和多特蒙德队的签名足球以及马特乌斯队、萨默尔的球衣都是酒吧的珍藏。超大屏幕的电视是少不了的，正宗的意大利式菜肴更是锦上添花。

上海：铜仁路的Malone's酒吧有相当浓烈的Sport感觉。楼梯上挂满了各种球衣，甚至还包括了姚明当年在东方大鲨鱼的球衫。二楼称得上是最好的看球地方，一台大背投横贯两个楼层，四周还有五台小电视屏，现场直播效果不错。这条街上的另一家酒吧BigBamboo也有很好的看球氛围，球迷们会一起看直播、预测赛事，热热闹闹地争夺小礼品。

虹梅路3721号国际珍珠城的FeeLClub，则有超酷的看球场地：通体透明的两层水晶玻璃卡座可容纳30个球迷团体，20台组合大音箱环绕整场，还有三台液晶电视屏和一幅投影大屏幕，甚至连俱乐部面对街道的外墙上都有一张巨大的电视屏幕。一切都只为世界杯时候的疯狂。

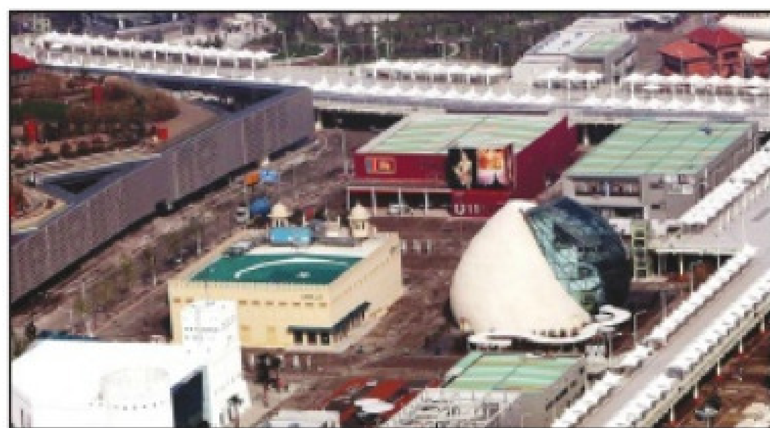
广州：这座城市的人们从来不缺乏声色享受，世界杯更是狂欢的理由。沿江路的DMC酒吧不仅有多台高清电视提供给各个位置的球迷，还有足球宝贝穿着球衫短裤的热情表演。环市路电子大厦首层的VELVET酒吧，老外聚集不少，DJ会把气氛搞得很热烈，在这里看球，输球赢球的人都会大醉。

沿江中路195号的136bar一切都围着足球转，超大屏幕屏直播球赛，各种以足球为中心的活动层出不穷：球装派对、花脸联盟、奇妆发型大比拼……引得不是球迷的人也蠢蠢欲动，要上前凑个热闹。

永不落幕 2010年网上上海世博会

■北京 Carol

中国2010年上海世界博览会（Expo 2010），即第41届世界博览会，已经拉开大幕。全球240个国家和地区组织赴此盛会，创造了世博会参展历史的新记录。5.28平方公里的庞大世博会园区，众多各具特色的国家馆、主题馆，精彩纷呈的表演节目和互动活动，足以令每个参观者流连忘返。但毕竟世博会不是在家门口举行，许多人因为工作、旅费、健康等等各种原因不能亲自前往上海，一览世博会盛况，不免遗憾。好在这届世博会创新性地推出了网上世博会，让无法亲临世博会的人也能感受到世博会的盛况，体会世博会所展示的“城市，让生活更美好”。而那些打算去世博会现场的人，也可以通过网上世博会先对世博园区有一个直观的了解，以后能更便捷轻松地在世博会现场游览。





世博会鸟瞰，庞大的园区等着人们。开园20天就有400万人的流量，而入园高峰还远未来临

网上世博会是世博会158年历史以来的第一次，组织者希望人们只要登陆2010年网上中国上海世博会网站（http://www.expo.cn/），就可以通过精彩的三维逼真体验、实时在线参与互动。网站搭建的网上园区和展馆，包括园区内152个独立建筑的外观、200多个由组织方免费为参展方制作的浏览型展馆、近100个由参展方自行开发建设的体验性展馆以及“一轴四馆”等13个组织方展馆。这样，全世界各地的人们，无论在何地，只要进入该网站，就能轻松俯瞰世博会园区的三维全景，并在数百个国家、地区和国际组织的展馆间轻松穿梭漫游，还可以实时参与线上和展览现场的各类三维互动活动。

网上世博会还打造了一个叫“未来之城”的虚拟社区，借鉴网游的概念和形式，集合全球网民的创意和协作，共同建设一个和谐之城、未来之城。“未来之城”包含园区内所有展馆外观，有多达29个人物角色可供玩家选择，能支持10000个用户同时在线，参观者不仅可以“触摸”中国馆、主体馆中设计精美的展品，与其他参观者交流、结伴共游世博园，还可以组队完成上海世博会吉祥物海宝布置的游戏任务，获取主办方提供的实物奖品。网上世博会还开设了不少“虚拟拓展空间”，参展方将一些由于时间和空间限制未能放在实体展馆中的展品放到网上展示。目前约有110多个展馆设计了虚拟拓展空间部分，并具有强大的互动功能，例如参观者在贵州馆门前可以通过点击鼠标与热情的苗家人进行“对酒”互动。

打开网上世博会网站，出现了世博会的全景画面，世博会吉祥物海宝在页面上热情地招呼还有“每日推荐”和“世博会最新动态”的提示窗口。注意右下角那个下载插件的提示箭头。原来由于部分展馆采用三维技术，需要给浏览器安装插件才能完整观看展馆内容，为了体验完整丰富的网上世博会内容，网站建议先安装插件包。



网上世博会首页

点击插件提示窗口，一共有三个插件需要下载：Adobe Flash Player，3DVIA Player和网上世博会Web3D播放器EXPO Web3D Player，等待插件下载的时间里，我们回到网上世博会主页。主页上，鼠标的箭头已经变成了一只小手，小手指到世博园的哪个区域，哪里就会颜色加

重，并且弹出一个说明窗口，双击这个窗口，页面就变成了该区域的详细地图。如果顺着蓝色的黄浦江滑动小手，就能看到世博会园区的每个角落。左下角的小图可以告诉你目前页面上所展示的是世博园区的哪部分。

现在，让我们把小手移到页面左下方那个红色建筑上——那就是中国国家馆，让我们进去看看吧。

要知道，在园区想进入国家馆的话，得预约再花费几个小时排队，而在这里轻轻双击鼠标，我们就进去了。进入页面首先就看到国家馆雄伟的身姿，画外音是一个清脆儿童的解说声，寥寥几句就介绍了国家馆的基本情况。在页面右上角，有一排精致的小图标，分别是全景、平视、俯视、夜景、进入、收藏和我的世博，页面默认的是全景，点击平视图标，出现提示：按住鼠标左键拖动和键盘的方向键，可以任意浏览四周。点击右下角的小地图标注点，可以选择不同的角度观看。俯视同样是按住鼠标左键拖动和键盘的方向键，就可以从空中观看中国馆了。夜景模式则是展示了国家馆的灯光效果图。现在我们点击进入，弹出的窗口询问是去中国国家馆还是中国省市联合馆。选择中国国家馆，一幅水墨丹青将我们带入中国悠久的历史之中。


中国国家馆在网上也是人气最旺盛的地方


进入中国国家馆页面



网上世博会的菜单

玩够了，点击右上方“园区揽胜”，就又回到了首页，页面左上的图标可以放大缩小园区，并且改变园区位置。世博嘉年华则有各种互动游戏：百年世博知识问答、拼图游戏、世博家园和低碳故事屋。世博万花筒包括了世博会趣闻，世博会纪事等。互动社区当然是世博会的论坛了，各种关于世博会的问题意见都可以提出讨论。

作为网上世博会的一大特色，背景取材于中国2010年上海世博会的“未来之城”是世博会历史上的重要创新。“未来之城”采用3D虚拟现实技术在网络上展现上海世博会，网友可以在3D场景中漫步上海世博园区，通过精巧别致的故事和趣味小游戏了解世博会。

“未来之城”作为网上世博会的一大亮点，是一个以上海世博会为主题、以三维世博园区和场馆为背景的大型互动类虚拟社区。“未来之城”为网民提供了一个以第一人称视角参观世博会的新体验，网民不仅能够在逼真、精美的3D场景中游览整个世博园，还可以通过角色扮演、在线交流、组队完成任务等方式增进对世博会的了解，发挥自己对未来城市的创意和想象，打造心目中的快乐家园。

“未来之城”可以同时支持1万名参观者在线浏览。除了体验精美的三维场景外，各种着装风格的海宝、成龙和姚明等意想不到的明星也将不时“现身”虚拟世博园，届时美丽的邂逅将无处不在。

已经有数万网民进驻的“未来之城”其实就是一个网游，感兴趣的人要先去频道快讯看看新手指导。城市里也有任务系统。展馆任务每天都可以做一次，只要你每一天做一些展馆任务，不仅可以了解不同国家馆的设计和主题，还可以获得经验和积分的奖励。每个展馆任务都会有相应展馆名称的世博图鉴送给大家，而且在做任务的过程中，每个展馆附近随时都有可能发现“意外的收获”哦，当你看到一个闪闪发光的金蛋时，赶快去捡取，也会获得世博图鉴的卡片，每个世博图鉴卡片有1个展馆的图片和介绍，收集到世博图鉴就可以在新手大礼包中获得的世博大宝典中激活它，点亮世博图鉴的图标，集齐所有世博图鉴点亮所有图标是大家在未来之城中很有乐趣的一件事呢，比一比谁收集得又快又多吧！

如果想在网上世博会玩得尽兴，那就要注册一个账号，如果有QQ号码的话，可以直接登录。这样就可以参加各种线上的活动了，还能够拥有自己的世博会页面。登录后的页面上有“个人护照”项目，点击进入，就可以拿到自己的“网上世博护照”，游览展馆后根据提示获取与实体展馆中的护照印章一样的印章。这些印章生动体现了各展馆的特色，具有收藏价值，同时，网民还可以随时查看已经收集的印章与尚未收集的印章，并可在论坛发帖，将自己收集的印章与网友分享。

“世博护照”诞生于1967年加拿大蒙特利尔世博会，此后历届世博会都有很多观众在展馆前排长队等候在护照上盖章，如同周游世界一样，但能够集满所有场馆印章的观众为数寥寥。上海世博会是迄今为止规模最大的一次世博会，集满所有展馆的印章难度颇大，“网上世博护照”可以帮助广大网民轻松地完成这一任务。





世博会护照内页（上图）和盖章页（下图）

网络弥补了世博会无法通过电视等传统媒体进行有效传播的缺憾，同时又一举突破了电视转播在时差、播放权、无法选择等方面的限制。借助互联网作为传播媒体，全球超过10亿的网民成为世博会的观众，世博会的理念、精神以及世博会的内容将可以在一个更广泛的范围内得到更有效的传播。

上海世博会将在2010年10月31日闭幕，而这座网上世博会却承诺永不关闭，将上海世博会的精彩繁华永远展现在网络上。



筑起无懈可击的堡垒——打造顶级安全系统

关键字：安全 防御

■山东 夏雨沛

编者按：《墨子·公输》上说：“公输盘九设攻城之机变，子墨子九距之”，所以说墨子的战术是“防”，成功的防守为国家带来了稳定与和平，而对于我们的计算机系统来说，良好的防御体系是确保个人信息安全、系统可靠运行的最佳途径。

一、加强戒备，控制进出——防火墙

防火墙（这里指“软件防火墙”）是一项协助确保信息安全的软件，会依照特定的规则，允许或是限制传输的数据通过。笔者发现，很多用户的计算机中并没有安装防火墙软件，他们认为杀毒软件可以保护他们计算机的安全，防火墙没有很大的作用，安装防火墙会拖累他们的系统，而且拖延打开网页的时间。这种认识是片面的，安装防火墙可以让计算机中程序的一举一动尽在你的掌控之中，提高计算机的安全性。现在，很多杀毒软件中都已融合“防火墙模块”，如卡巴斯基全功能安全软件2010、ESET Smart Security4.0、Norton 2011等。可是它们的防火墙防护效果并不相同，根据国外知名防火墙评测机构Matousec（http://www.matousec.com/）的评测结果（图1），有的防火墙可达到专业级别，有些则防护能力较低，无法保障用户电脑安全，因此笔者建议大家安装专业级的防火墙。

Product	Product score	Level reached	Protection level
Comodo Internet Security 4.0.141842.828 FREE	100 %	10+	Excellent – 100 %
Online Armor Free 4.0.0.35 FREE	96 %	10+	Excellent
Malware Defender 2.6.0	90 %	10	Very good
Kaspersky Internet Security 2010 9.0.0.736	86 %	10+	Very good
Privatefirewall 7.0.20.36 FREE	74 %	9	Good
Outpost Firewall Free 2009 6.5.1.2725.381.0687 FREE	71 %	9	Good
ZoneAlarm Extreme Security 9.1.008.000	59 %	7	Poor
Norton Internet Security 2010 17.5.0.127	40 %	6	Very poor

①

从最近的一些测试结果来看，来自美国Comodo公司（科莫多）的Comodo Firewall（即一些网友所称的“毛豆”“聪明豆”）毫无疑问是十分优秀的个人防火墙，它不仅免费，而且防护能力强大。从Comodo官网下载Comodo Internet Security4.0安装包（下载地址：http://www.comodo.com/home/download/download.php?prod=firewall），其中包含Comodo Firewall和Comodo AntiVirus两部分，我们只需安装前者，杀毒模块使用另一款软件“小红伞”代替（后文有详细说明）。Comodo的防火墙界面一共四部分（图2），分别为“概况”“防火墙”“DEFENSE+”“更多…”，这里我们主要关注“防火墙”模块。



②

1.“允许”还是“阻止”？——询问框

很多用户惧怕使用软件防火墙，很大一个原因是不知该如何处理弹出的对话框，其实只要我们掌握了一些特定规律，就能深切体会到这种方式带来的好处。

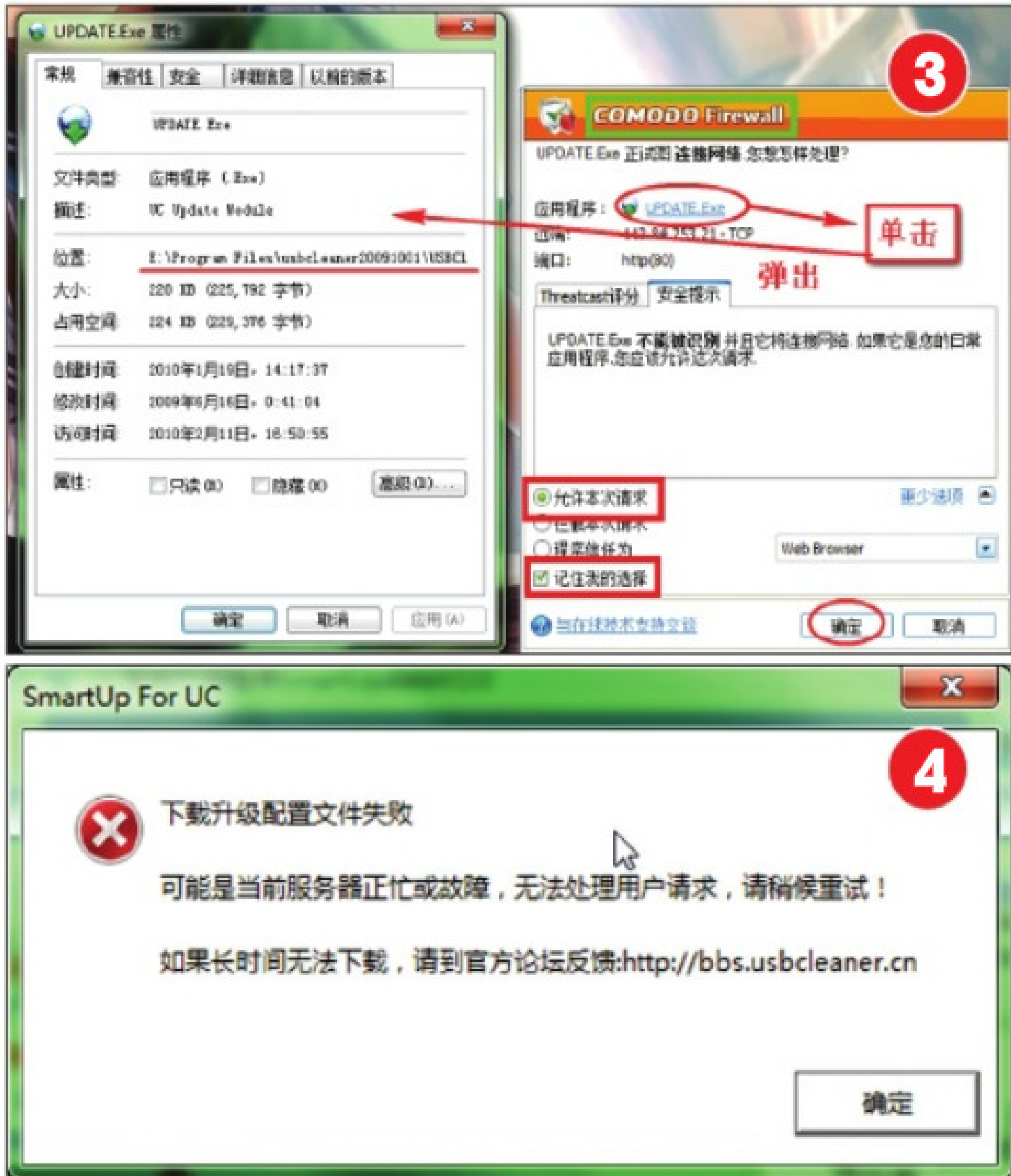
笔者以一款软件的升级程序为例，当它开始连接网络时，Comodo防火墙弹出了黄色询问框（低威胁警报），指出

试图连接网络的程序是“UPDATE.Exe”，而且Comodo的“安全提示”无法识别该程序（图3），这时很多用户会觉得迷惑，不知该如何选择。这时就需用户自行判断程序是否可靠，我们可单击程序名称，弹出“UPDATE.Exe”属性，从“位置”中可以看到，程序是笔者之前安装的“Usbcleaner”的一部分，而这款软件是可靠的，所以我们应勾选“允许本次请求”和“记住我的选择”，这样“Usbcleaner”下次升级时就不会再弹出询问框并能正常使用网络了。

假如我们不小心单击了“拦截本次请求”，“Usbcleaner”将无法正常升级（图4），遇到这种情况，单击“高级设置→网络安全规则”，在弹出的网络安全规则对话框中找到“Usbcleaner”的项目，有两种操作方法。

方法1：直接“移除”掉“Usbcleaner”的项目（图5），然后再次打开“Usbcleaner”的升级程序，在弹出询问框中选择允许。这种方法比较的简单。

方法2：选择“Usbcleaner”的项目双击或点击“编辑”，在弹出窗口中双击“组织并记录IP发出从IP任意到IP任意当协议是任意”，在弹出窗口中更改“阻止”为“允许”（图6），这样“Usbcleaner”就可正常升级了。







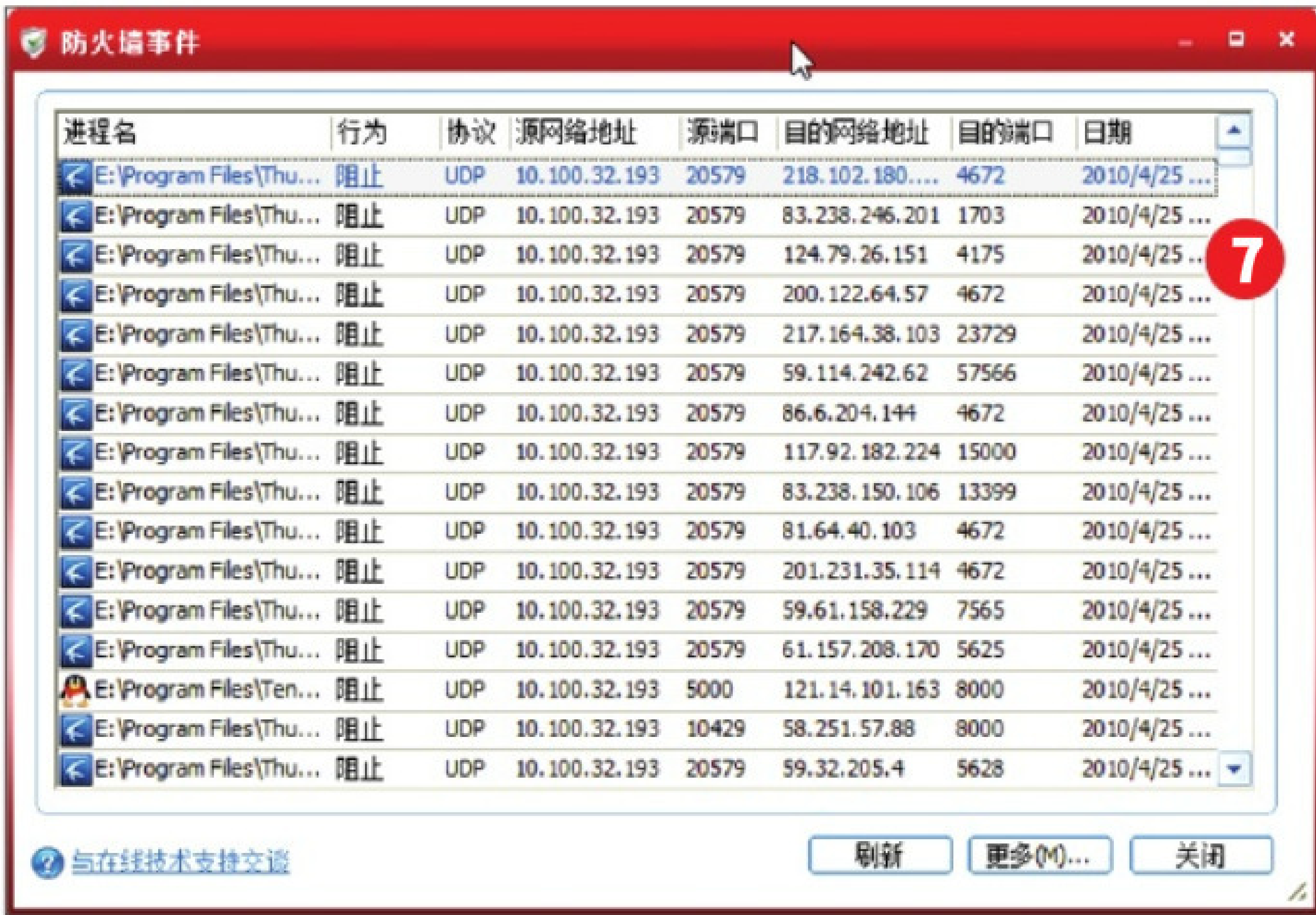


2.它到底做了什么？——防火墙日志

日志是防火墙重要的功能之一，用户可通过查看防火墙日志，了解发生攻击后防火墙记录的事件。但是很多用户对于日志并不重视，也从未仔细研究过其中的内容，其实在貌似枯燥无味的日志数据里，提供了大量宝贵的信息，它们可帮助我们更好地维护计算机，了解程序的后台动作，以及防火墙对其作出的反应。

以迅雷为例（图7），可看出它使用的是UDP协议连接网络，本机的IP地址是10.100.32.193，使用的端口是20579，要连接的远程主机IP地址为218.102.180.***，端口是4672，这次事件记录的时间是2010年4月25日。掌握了这些信息，我们就能清楚地知道本机上可联网的程序究竟是何时连接了何地，为判断程序的行为是否安全提供了重要的参考依据。

进程名——触发防火墙规则的进程
行为——防火墙对此进程行为作出的反应
协议——该进程使用的网络协议
源网络地址——要连接主机的IP地址
源端口——要连接到主机使用的端口
目的网络地址——自己电脑的IP地址
目的端口——外来IP要连接的端口


防火墙事件

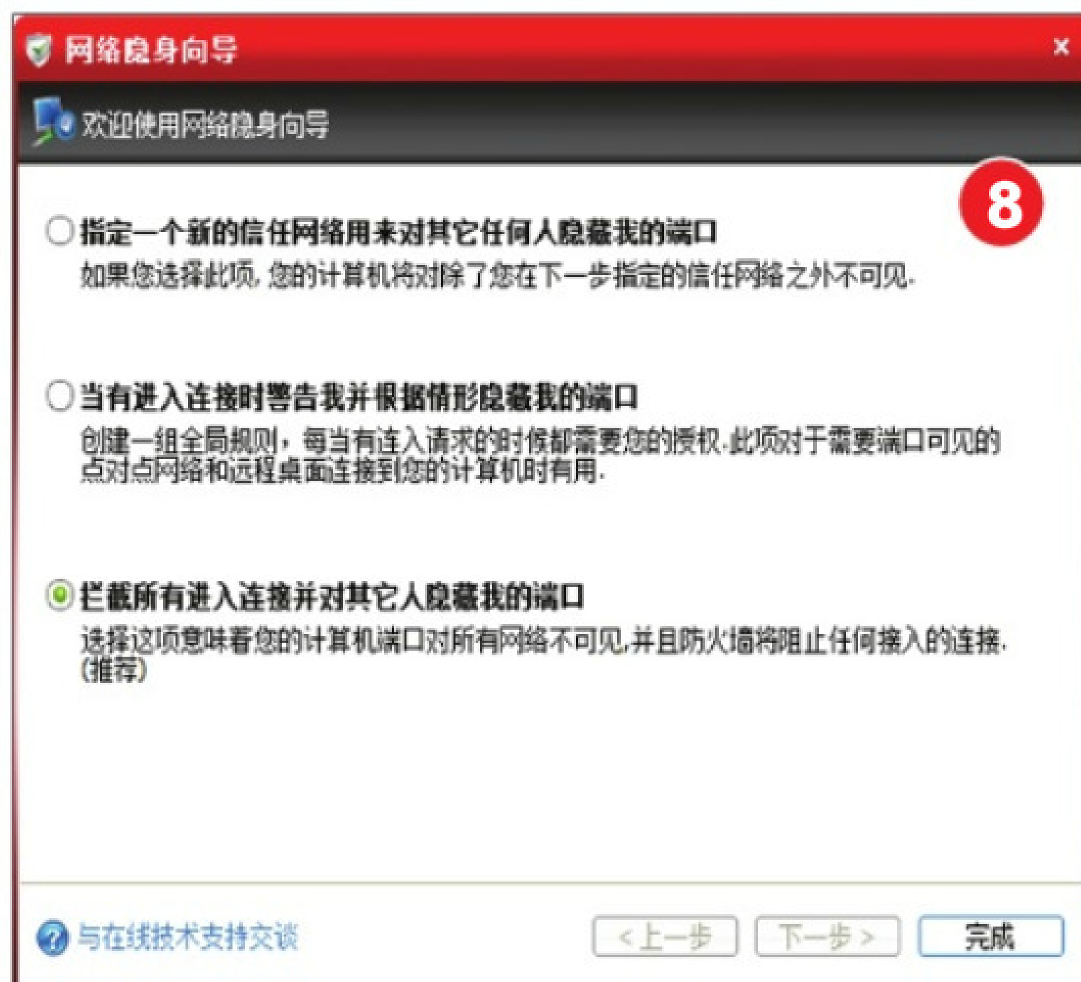
进程名	行为	协议	源网络地址	源端口	目的网络地址	目的端口	日期
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	218.102.180....	4672	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	83.238.246.201	1703	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	124.79.26.151	4175	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	200.122.64.57	4672	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	217.164.38.103	23729	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	59.114.242.62	57566	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	86.6.204.144	4672	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	117.92.182.224	15000	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	83.238.150.106	13399	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	81.64.40.103	4672	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	201.231.35.114	4672	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	59.61.158.229	7565	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	61.157.208.170	5625	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Ten...	阻止	UDP	10.100.32.193	5000	121.14.101.163	8000	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	10429	58.251.57.88	8000	2010/4/25 ...
E:\Program Files\Thu...	阻止	UDP	10.100.32.193	20579	59.32.205.4	5628	2010/4/25 ...

与在线技术支持交谈　刷新　更多(M)...　关闭

3.网络冲浪，销声匿迹——隐藏端口

端口是计算机与外界通讯交流的出口，如果用户电脑上开放了过多的端口，那么常常会被黑客利用，甚至还会被一些木马病毒利用，对计算机系统进行攻击，使自己的计算机安全受到威胁。使用网络隐身向导可以设置自己电脑端口的开放程度，端口隐藏了，当黑客使用某些工具进行扫描时，就不会发现你

的电脑上开放的端口，因此也无法通过这种方式达到入侵电脑的目地。在Comodo“网络隐身向导”提供的三种模式中，一般家庭用户选择第三种“拦截所有进入连接并对其他人隐藏我的端口”即可（图8）。



4.谁在偷偷连接网络？——查看网络连接

在这项功能中，我们可查看当前正在连接网络的程序，并且可以了解连接到主机使用的端口、进程接收发送字节数量、进程使用的网络协议等（图9）。判断的方式更多依靠经验，如果一个程序的文件名并不是我们熟悉的，而且它在大量地发送和接受数据时就必须引起我们的注意，因为它们可能是一些后门、木马程序在悄悄地向它们的“主人”发送我们本机上的重要信息。



5.联网与否我说了算——信任/拦截程序

使用Comodo防火墙我们可预先设定允许/阻止某些程序连网，这样当运行这些程序时，就不会再弹出询问对话框了。Comodo提供了6种预先设置好的防火墙的策略，我们只需对相应程序设置相应的策略即可。

> Web Browser——浏览器模式
> Email Client——邮件客户端模式
> Ftp Client——文件传输协议模式
> Trusted Application——信任程序模式
> Blocked Application——阻止程序模式
> Outgoing Only——只允许出站模式



以Firefox浏览器为例，依次单击“防火墙→常规设置→指定一个新的信任程序”，在弹出窗口单击“选择→浏览…”，添加可执行文件“Firefox.exe”，应用即可（图10）。此时，打开“高级设置→网络安全规则”便可看见Firefox.exe已被设定了规则，是“允许所有请求”，接下来我们把Firefox的规则设置为Comodo预设的“浏览器规则”（图11）。使用该规则后可发现原来的“允许所有请求”有了变化，加入了“Block and Log All Unmatching Requests”（阻止并记录所有不匹配的请求），也就是说除了HTTP、FTP、DNS等请求外，Firefox的其他动作都会被禁止（图12）。

这种设置方式能限制本机任意软件的网络访问权限，比如你担心安装的软件除了正常使用外有其他“不轨行为”（如悄悄搜集用户信息），就可以利用Comodo的规则对其限制。对于没有设置的程序，其执行后会弹出询问框（图13），如果是“来路不明”的程序，我们可选择“拦截本次请求”，待确定其无害后，再按照上边的方法解除拦截，使其能够顺利联网。

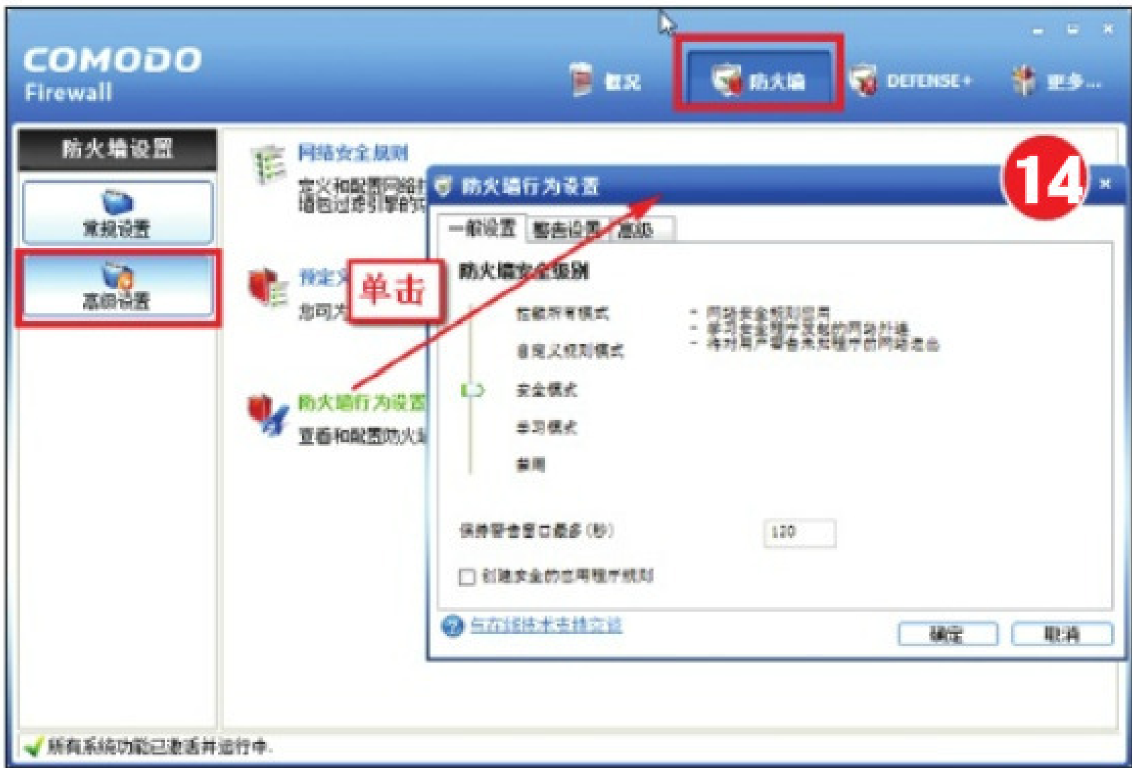






6.严格控制，设置级别——防火墙安全级别

Comodo的防火墙提供了5种安全模式（图14），“拦截所有模式”“自定义规则模式”“安全模式”“学习模式”“禁用”。为了减少弹出询问框的次数，我们可在保证系统纯净后（没有病毒、木马等具备威胁的程序）先选择“学习模式”。在“学习模式”下，Comodo防火墙会认为所有连接网络的操作都是安全的，它会允许并记忆程序的所有操作而不弹出询问框。在学习结束后，请大家务必选择其他模式，否则防火墙对任何操作都不会提示，放过连接网络的所有程序。



二、人若犯我，我必犯人——主动防御

“主动防御”指通过对计算机病毒的行为进行分析来实现检测的技术。“主动防御”的类似理念在DOS时代就已存在，当时微软公司的VSafe程序就采用主动防御的原理防范未知DOS病毒。Windows下的“主动防御”理念最早是由印度一家叫做Sanrasoft的公司提出，并用于其Rudra产品当中。在当时，McAfee的一些企业级产品也具有一些类似功能。之后卡巴斯基、微点、趋势等厂商都引入了类似的技术。

“Host-based Intrusion Prevention System”即HIPS，代表“基于主机的入侵防御系统”。HIPS是一种能监控系统中文件的运行，及文件使用了其他哪些文件和它们对注册表的修改并向用户报告请求的软件。如果用户阻止这种行为，那么将无法执行或者进行相应操作。比如你双击了一个病毒程序，HIPS软件跳出来报告而你阻止了，那么病毒还是没有运行的。引用一句话：“病毒天天变种天天出新，使得杀软可能跟不上病毒的脚步，而HIPS能解决这些问题。”

HIPS是以后系统安全发展的一种趋势，只要你有足够的专业水平，完全可以只用HIPS而不需杀毒软件。常见的HIPS是“3D”的，所谓3D是指：1.AD（Application Defend）应用程序防御体系；2.RD（Registry Defend）注册表防御体系；3.FD（File Defend）文件防御体系。

Comodo的“Defense+”模块就是3D的。4D的HIPS比3D的多了一个ND（Network Defend）保护，也就是网络防御。常见的HIPS软件有魔法盾EQSecure、Comodo Defense+、Threatfire、微点（Micropoint）等。

1.橙色亮点——微点主动防御软件

按照微点官方的介绍，微点主动防御软件是第三代反病毒软件，颠覆了传统杀毒软件采用病毒特征码识别病毒的反病毒理念。微点主动防御软件采用主动防御技术，能自主分析判断病毒，解决了杀毒软件无法防杀层出不穷的未知木马和新病毒的弊端（图15）。



简而言之，它是一款高智能的主动防御软件，病毒在你的电脑里面它不报警、不清理，但是只要病毒一有行动，如删除硬盘文件、后门程序活动，它就会立刻清除病毒，保护计算机安全。

（1）微点传统防火墙的设置

微点主动防御软件十分智能化，几乎没有难懂之处，它一共提供了5个规则包，规则包中有大量的程序访问策略，这样我们就不必自行判断规则了，一般互联网用户适合选择“规则包五”（图16）。



（2）程序访问网络策略

选择规则包后，微点会智能识别程序访问网络，用户无需再对其进行策略设置。但对于其他一些微点不能识别程序，用户需自行判断。是否允许程序访问网络也可修改，用户能手动添加信任的程序。

（3）可疑程序诊断

这个功能十分的智能，只要单击即可。微点会从找到可疑程序，并说明其可能做出的行为，用户可按照微点给出的提示做相应的操作。

（4）程序行为实时监控策略

可选择对病毒的处理方式，对未知病毒样本是否传送至微点官方、是否锁定系统时间（防止病毒恶意修改，很多安全软件在系统时间被修改后无法正常启动使用，笔者建议勾选该项），报警时是否播放声音、是否显示微点启动画面和动态托盘图标等。

2.Comodo Defense+



Comodo防火墙中的Defense+模块是强大的HIPS主机入侵防御系统，它可保护你的重要系统文件，并且在病毒和恶意软件获得执行机会前阻止它（图17）。

（1）Comodo Defense+询问框中的的学问

Defense+弹出的询问框为三个等级，分别用黄、橘、红三种颜色加以区分（图18），颜色的不同可帮助我们做出判断。如果用户开启了Defense+，Comodo弹出的窗口大部分都与其有关。需要注意的是，不要看到询问框弹出就直接点击“确定”放行程序，一定要加以判断后再做出选择，否则安装主动防御的意义就失去了。



黄色询问框——低威胁报警，一般可放心允许该请求。

橘色询问框——中度威胁报警，我们需要结合安全提示做出合适的操作，如果难以判断，可使用Google搜索参考信息。

红色询问框——高威胁报警，遇到这种情况，很有可能是程序进行了类似病毒木马的行为，这要引起用户高度的重视。

（2）我的东西，你别动——用Defense+保护文件

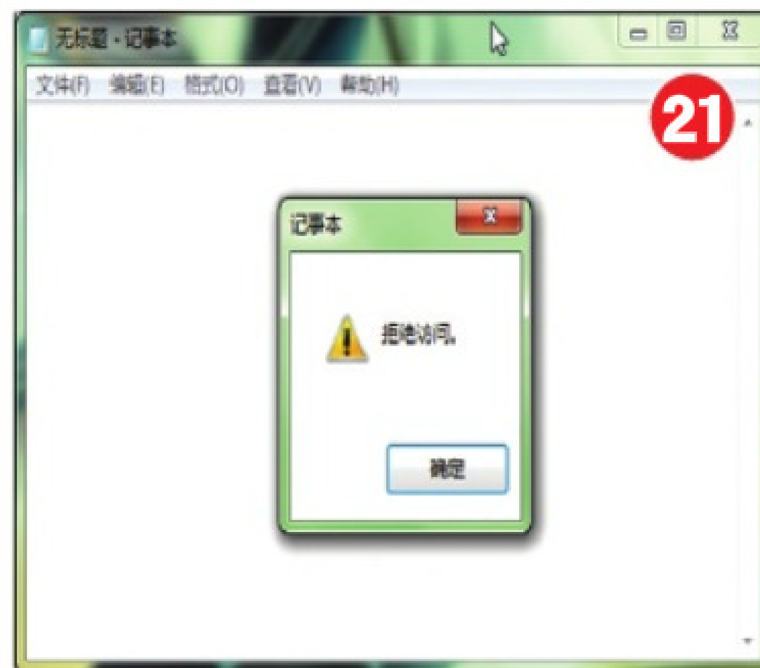
很多人使用某些具备加密、伪装功能的软件保护自己的一些隐私文件，生怕它们被黑客盗走，其实大可不必如此麻烦，用Comodo的Defense+功能解决此问题可谓易如反掌。

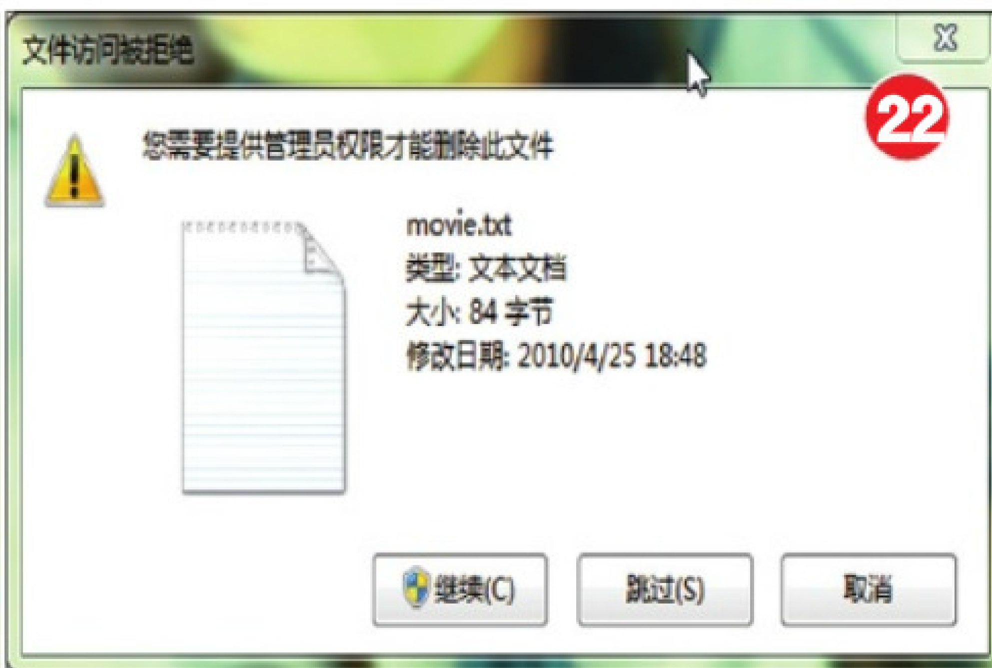
在选项中，用户可添加指定文件/目录，拒绝对它们的所有访问。“我的被拦截文件”项与“我的受保护文件”的区别在于前者不允许任何程序访问被保护的文件（图19）。

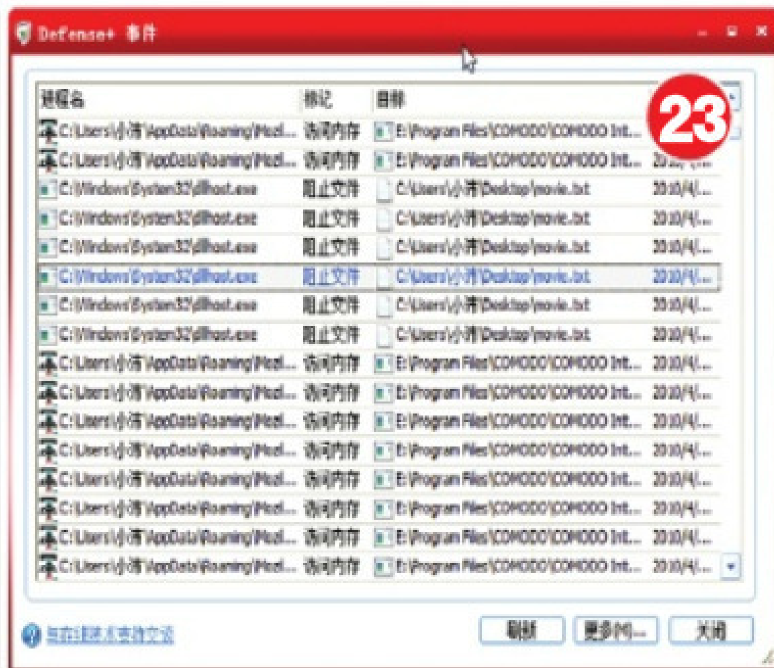




以文档“movie.txt”为例，如果要保护它，单击“我的被拦截文件”，在弹出窗口单击“添加→浏览”，找到“movie.txt”并添加、应用规则（图20）。此时，我们尝试打开“movie.txt”，结果弹出“拒绝访问”的对话框（图21），我们试图删除该文档，结果弹出“文件访问被拒绝，需要管理员权限”，单击继续，依旧拒绝访问（图22）。查看Defense+事件，发现其阻止了文件的访问和删除（图23）。







（3）限制了再限制——细化某程序规则

笔者以设置“腾讯QQ”为例来说明如何进一步设定程序规则。比如笔者认为，QQ作为一款流行的聊天软件，没有必要对用户的磁盘进行访问（可实际上，QQ访问磁盘）。因此单击“计算机安全规则”，找到QQ.exe，双击后在弹出窗口选择“访问权限”，在“磁盘”项目选择“阻止”，然后应用规则即可（图24）。其他程序的设定也大同小异，用户也可按照自己的喜好设定。



（4）自保很关键

电脑可能会有多人使用，这时我们就要保证Comodo的设置不被改变、不被人为关闭，因此设置一个密码是必要的。依次单击“设置→家长控制→启用密码保护设置”即可设置密码。这样，当更改Comodo设置或人为关闭Comodo时就会弹出对话框要求使用者输入密码，没有密码是无法完成操作的。当防火墙出现问题时，还可单击“诊断”，Comodo会自行检测防火墙的问题（图25）。



三、骁勇善战，一击必杀——杀毒软件

杀毒软件是我们安装操作系统后首先需要安装的软件，安装一款适合自己的杀毒软件是必需的，“裸奔”（不安装任何安全防护软件）是非常危险的，系统极易感染病毒导致电脑无法正常使用，甚至威胁到重要文件的安全。

1.优胜劣汰——如何选择一款杀毒软件



在目前市场上有某些杀毒软件不一心专攻技术，反而把精力放在“炒作”“口水战”上，部分“无良”厂商甚至大肆吹嘘自己的产品，致使众多用户使用了防护效果言过其实的杀毒软件。笔者认为，一款优秀的杀毒软件不仅防护技术要过硬，而且也要做到不拖累系统，笔者推荐来自德国的杀毒软件“Avira AntiVir Personal”（俗称“小红伞”，图26）。当然，除此之外也有很多优秀的免费杀毒软件，比如avast! Free Antivirus、AVG Free、Microsoft Security Essentials（微软免费杀毒）等。

误杀不可怕

网上流传了很多国外杀软误杀严重的报道，其实情况并没有这么严重，大家对于自己信任的软件，完全可以“排除”，这样杀软就不会再报毒了。另外，这些外国安全软件公司已比以往更加关注中国市场，随着“白名单”上中国软件数量的增多，以后误杀现象会越来越少。

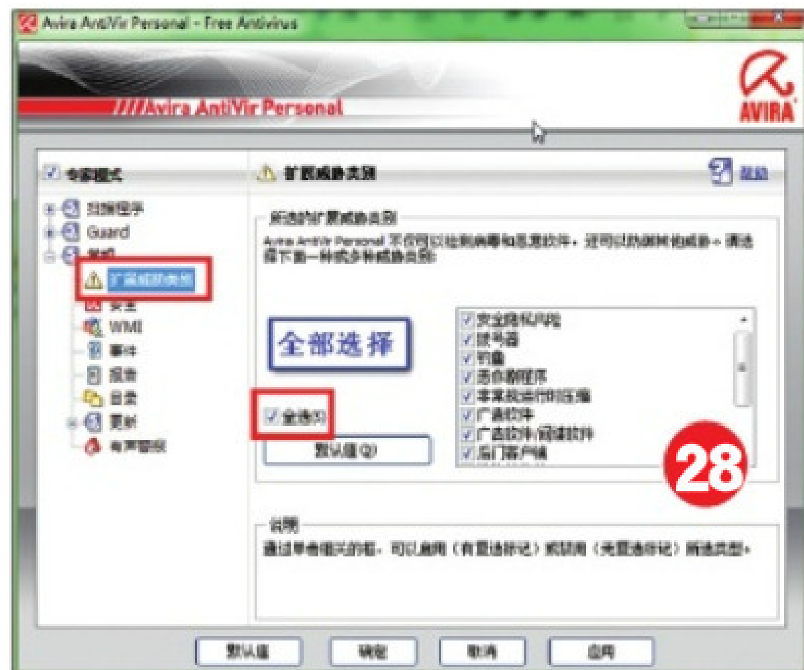
2.全盘扫描，找出内鬼

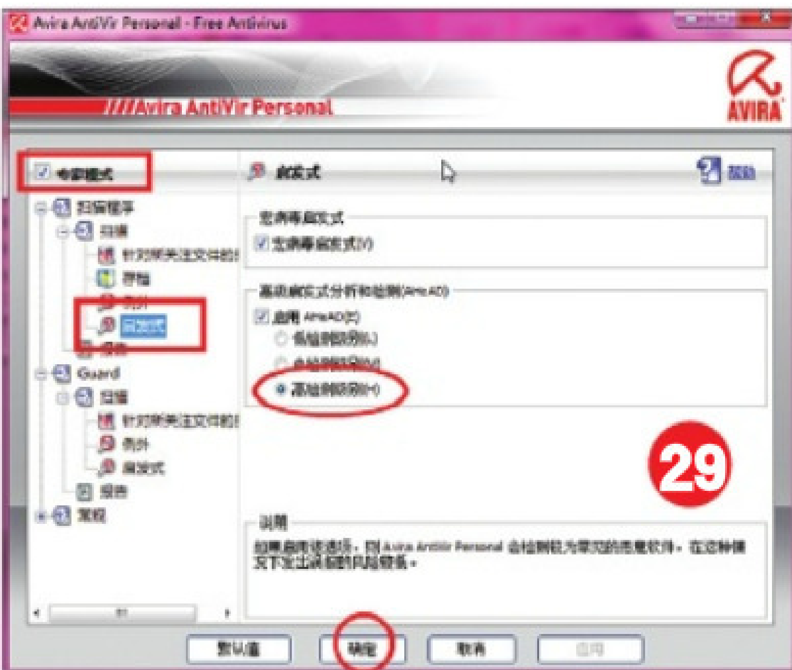
笔者建议大家安装杀软后对计算机进行一次全盘扫描，在小红伞中，可依靠启发式扫描来找出计算机中的可疑程序。不过在扫描之前，我们还要对小红伞进行一下设置。

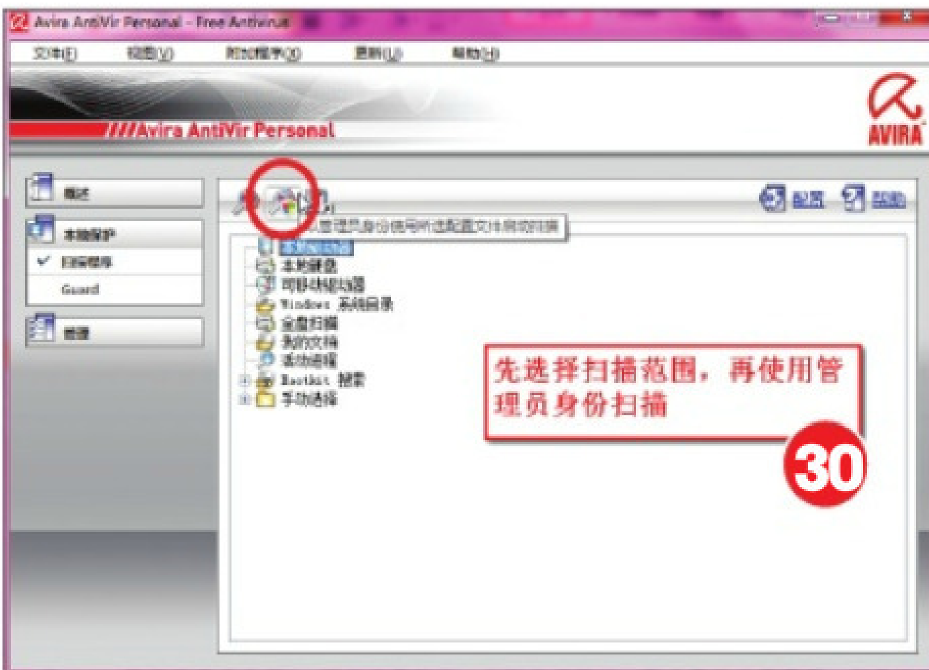
首先，打开小红伞主界面，单击“附加程序→配置”，打开小红伞的配置中心。在“专家模式”前勾选“√”，依次展开“扫描程序→扫描→针对所关注文件的操作”，在右边界面选择“自动”，并设置主操作为“隔离”（图27）。这样当发现威胁后，小红伞会把威胁文件自动转移到隔离区，我们不必一次次的单击弹出对话框选择对威胁的处理方式。另外，“扩展威胁类别”里默认是不全部勾选的，为了提高小红伞发现威胁的能力，我们选择全部威胁类型（图28）。最后设置使用最高启发式扫描（图29），虽然开启它会大幅增加误报率，但是检测恶意软件能力会提升，可根据自身需要选择是否开启。

准备工作结束后可进行全盘扫描了。打开杀软主界面，依次单击“本地保护→扫面程序”，在右边的区域选择要扫面的范围并开始扫描（图30）。









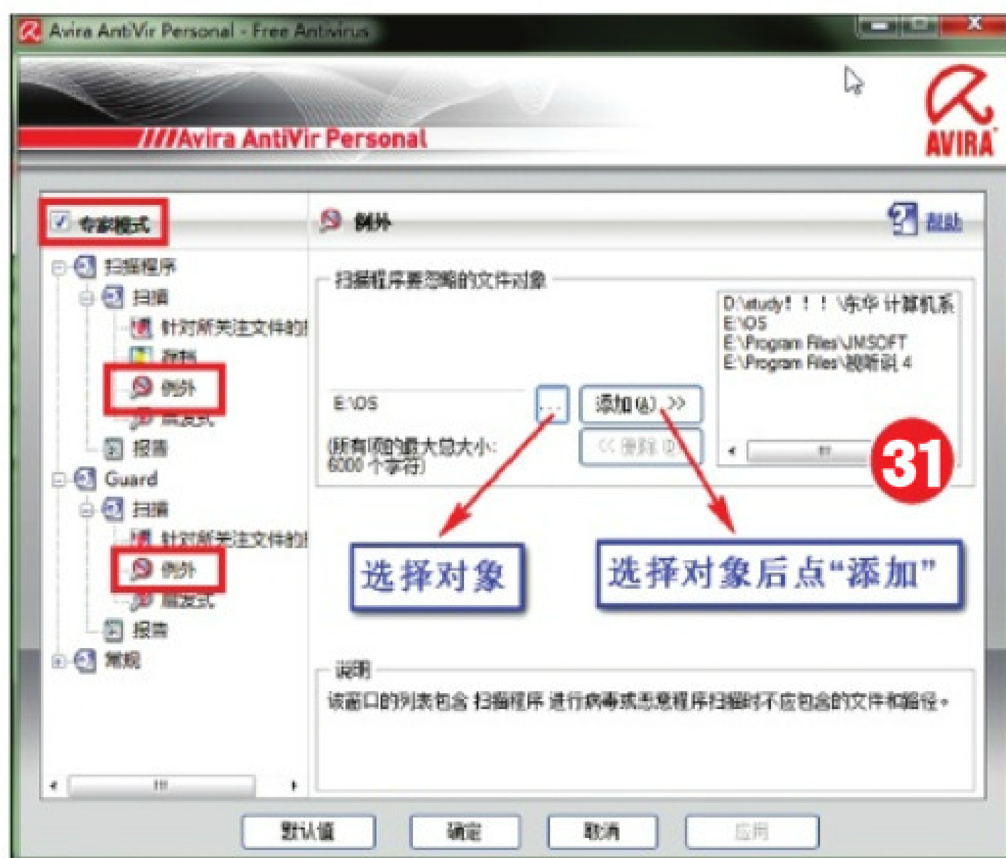
3.设置例外，不再误杀

笔者发现很多用户尝鲜安装小红伞后很快就卸载了，后来得知原因在于小红伞误杀了他们的软件，导致软件无法使用。为什么会出现这种情况？

原因在于小红伞采用启发式扫描检测病毒，能获得更高的查杀率，但也正因如此，小红伞的误报比一般杀毒软件也要高，对某些破解类、加壳类软件会认为是病毒并予以清除。因此，我们就要让小红伞信任它们，也就是把它们添加到“例外”中。需要格外注意的是，排除的文件一定要确保没有病毒，否则小红伞在以后的扫描中也不会对它们进行审查，并“放行”该程序的所有动作。

以排除扫描文件夹“OS”为例（图31）：打开小红伞主界面，单击“附加程序→配置”打开小红伞的配置中心。首先要在“专家模式”前打√，依次展开“扫描程序→扫描”，单击“例外”。单击添加按钮前方的“…”，选择要添加的对象，然后单击“添加”。同样，“Guard”中的排除也类似。

注意：文件在“扫描程序”和“Guard”中都要排除，在前者用于文件扫描，后者用于实时监控排除。



病毒库更新很关键

防病毒软件病毒库更新很关键。有些用户因为没有杀毒软件的授权许可文件，无法升级杀毒软件病毒库，使用病毒库已经过期的防护软件来保护自己的电脑，这样其实作用不大。举个例子，我使用的防病毒软件病毒库是2000年的，那么我的电脑能抵御几年前的“熊猫烧香”病毒吗？很显然——不能！

4.瑕不掩瑜，常见问题

小红伞免费版不具备网页防护的功能，但是其强大的本地监控可以弥补该缺陷。用户如果对小红伞不放心，可以有选择性地安装免费版小红伞的网页防护功能。不过，笔者并不推荐这样做，因为我们使用的是强大的“红豆组合”（Comodo+小红伞）。如果无法正常安装小红伞，使用官方提供的注册表清理工具Avira RegCleaner（下载地址：http://www.avira.com/en/support/support_downloads.html）。另外，由于我们使用的为免费版小红伞，其病毒库更新速度比收费版略慢，但其病毒库与收费版本没有任何区别。

四、齐心协力，一致对外——辅助工具

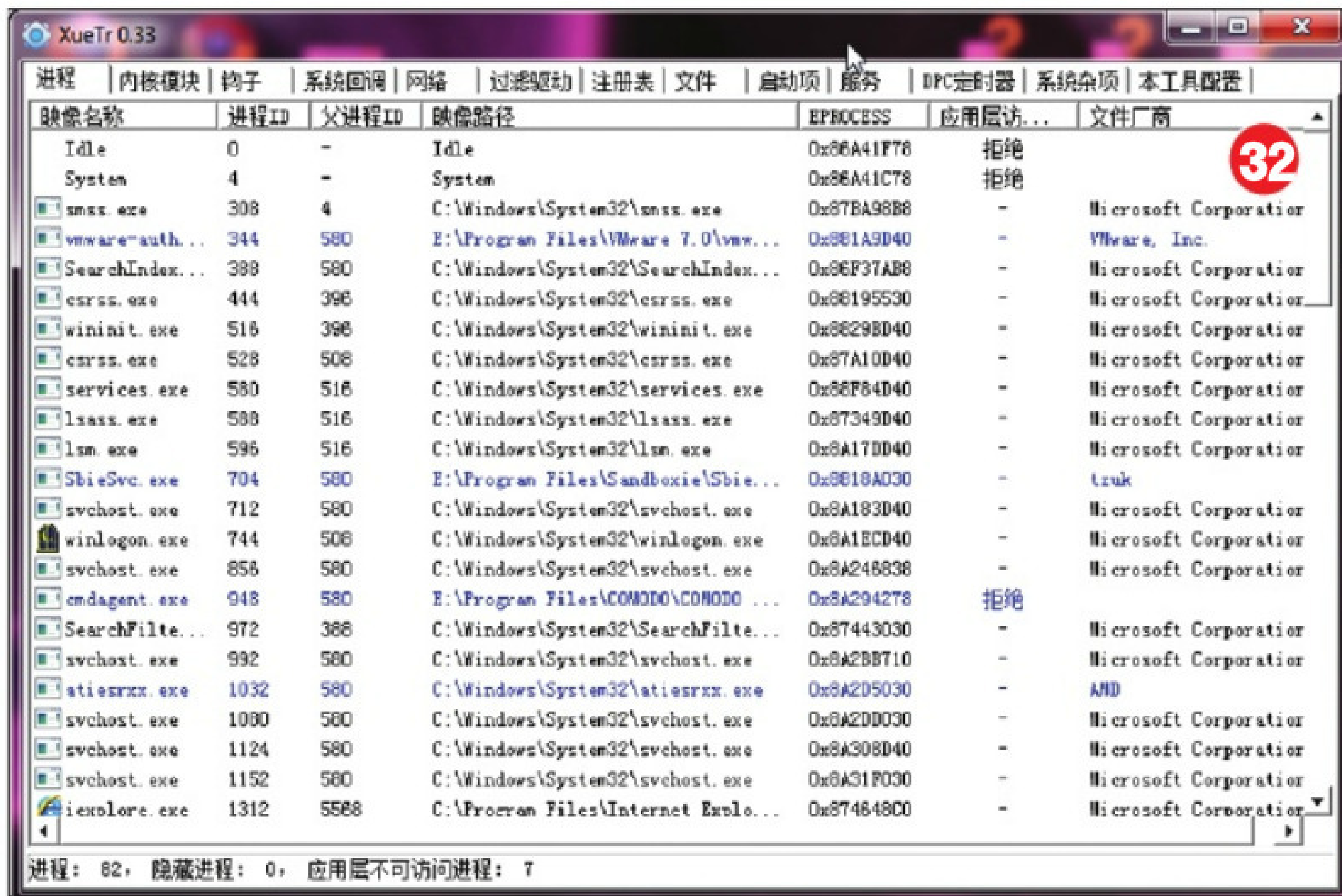
俗话说得好，“三个臭皮匠，赛过诸葛亮”，杀软、主动防御固然厉害，但没有其他软件的协助也不能取得防御战争的胜利。

1.手工杀毒的好帮手——XueTr

很多病毒使用普通删除命令和通过Windows自带的任务管理器很难将其删除或结束其进程，更有甚者会导致任务管理器无法调出。这时候，我们需要一款强大的工具来辅助我们清除病毒。

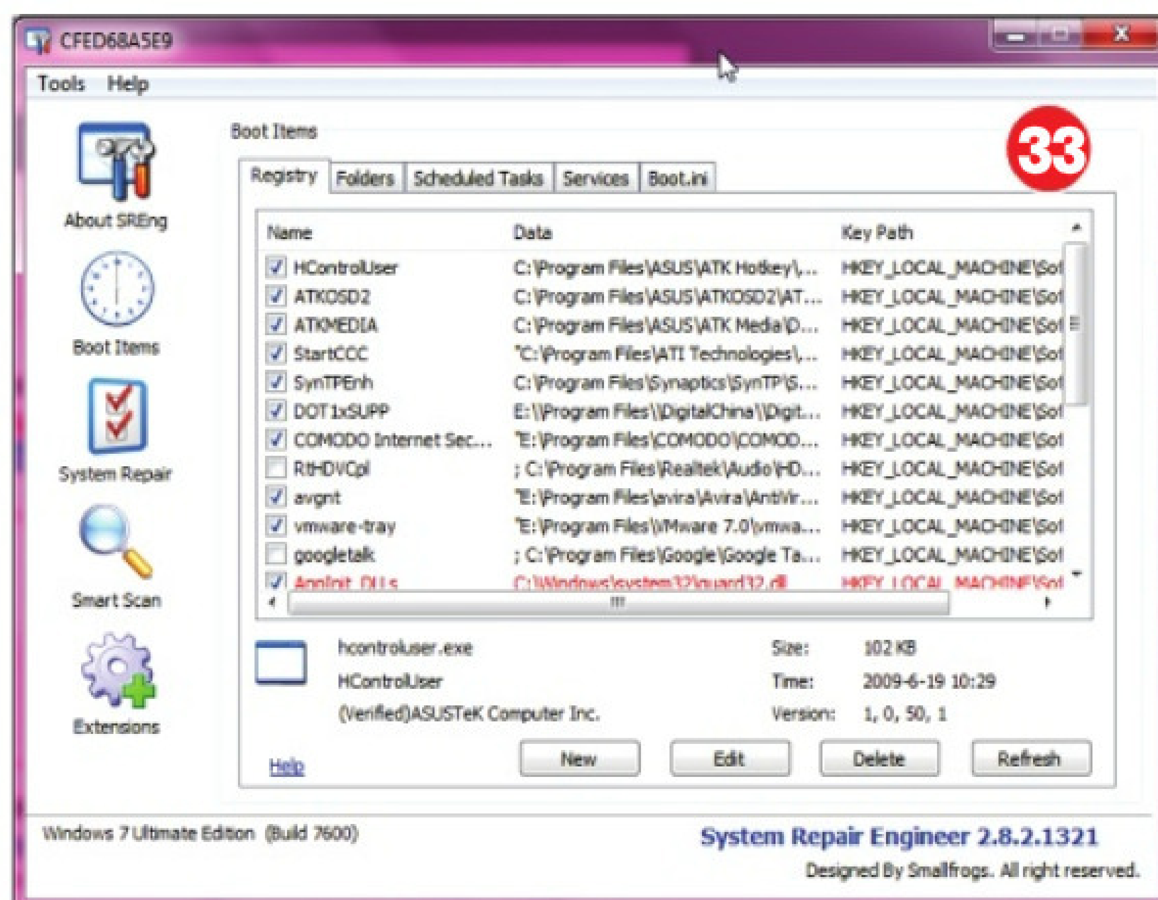
Xuetr是继冰刃（IceSword）、阻剑等老一代工具后的一款新工具，并且功能强大，少有病毒能与之抗衡（图32）。Xuetr支持32位的Win2000、WinXP、Win2003、Vista、Win2008和Win7操作系统，64位系统暂不支持。

Xuetr可实现进程、线程等查看查杀，内核驱动模块、消息钩子、启动模块、服务项目的查看，注册表、文件的编辑等。大家可在网上搜索Xuetr的相关教程，笔者在此不再赘述。



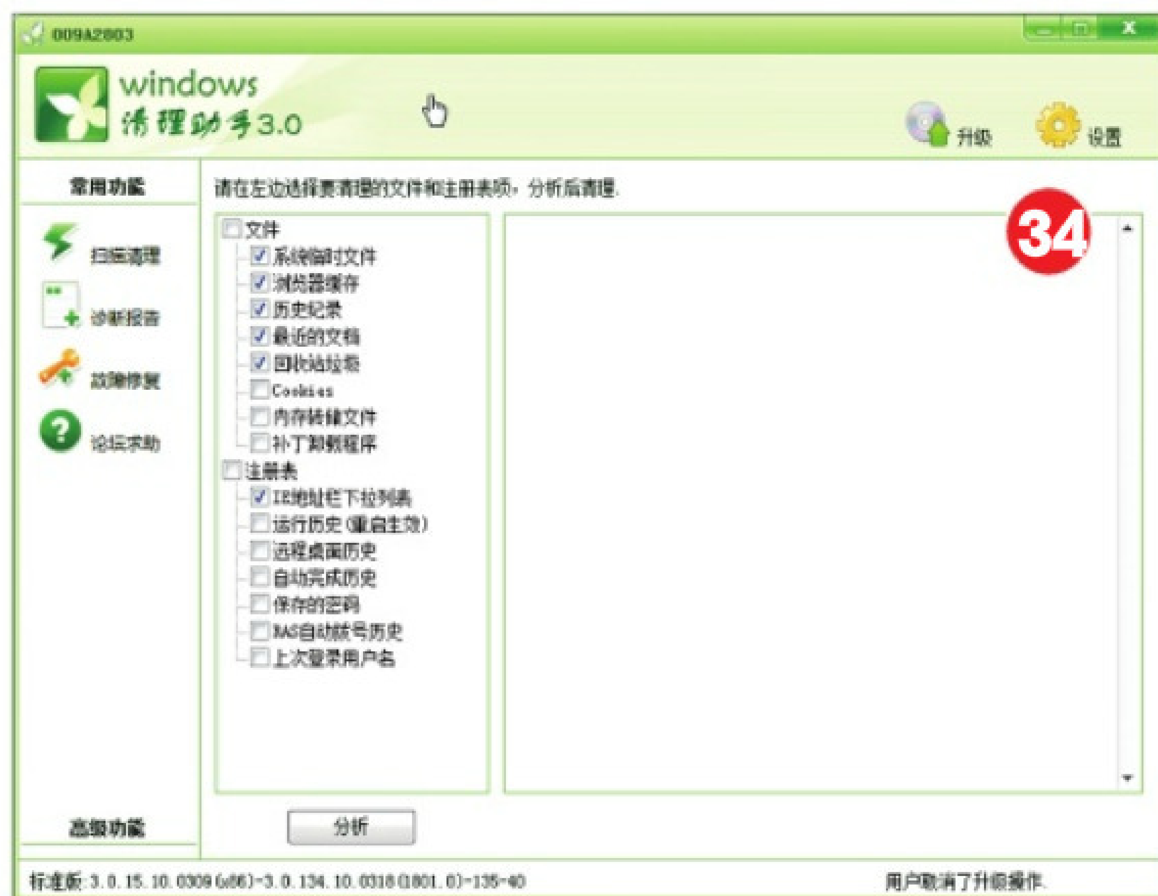
2.看日志，找问题——System Repair Engineer

System Repair Engineer是由连续3年获得微软最有价值专家的Smallfrogs设计（图33）。软件使用简单，点击“智能扫描”得到扫描日志，用户可对日志进行分析进而获知计算机存在的问题。如果你自己没有能力独自对日志进行分析，可以把日志上传国内各大论坛请高手分析日志内容，找出计算机存在的问题。System Repair Engineer除了具备扫描功能，还有设置启动项、服务项开关，修复计算机常见问题（如Hosts文件、注册表的修复）等。



3.清除恶意插件利器——Windows清理助手

Windows清理助手的清理效果令人满意，而且完全免费（图34）。软件界面友好，点击“扫描清理”开始对系统扫描。扫描结束后，软件默认会把已确认是危险项目选中，对于没有勾选的项目，用户可以自行判断后手动勾选。单击“执行清理”开始清除危险项目。与System Repair Engineer一样，单击“诊断报告”可以得到一份诊断日志供我们对其分析。软件还提供了“故障修复模块”，我们可对常见的计算机问题：如注册表无法打开、默认主页被修改、部分系统项目被隐藏、Hosts/IEFO被劫持等一键修复，方便快捷。



4.多引擎扫描——Virustotal网站

在我们找出疑似病毒的文件时，如果无法确定它到底是病毒文件还是属于杀软误报，可将其打包并上传到http://www.virustotal.com/，使用多种杀毒软件的引擎对其进行扫描，按照最终扫描结果比例判断。为了保护文件传输的安全性，我们可以勾选“Send it over SSL”，也就是我们通常说的“使用安全方式（SSL）传输”。

5.学无止境——逛论坛

为了提高系统安全意识，找一个好老师是必要的，相关论坛是个不错的老师。在论坛上我们可以提出问题，会有热心的会员帮助解答。论坛上也会有一些相关教程帖子方便新手学习。相关了论坛包括“卡饭”（bbs.kafan.cn）“精睿”（bbs.vc52.cn）等。

6.绿色扫描器——Dr.Web CureIt!

我们的系统中一般都安装了一种杀毒软件，但如果将多种杀毒软件安装在同一台电脑，往往会造成兼容问题，因此我们应选择绿色杀毒软件。较为出名的就是俄罗斯大蜘蛛公司的绿色扫描器“Dr.Web CureIt!”（图35）。（当然，类似的还有“A2”和一些网友制作的绿色杀毒软件等，如“晓月”制作的“晓月小红伞应急扫描器”）

“Dr.Web CureIt！”不具备实时监控、更新病毒库等功能，但我们需要的是辅助杀软，没有必要具备实时监控，而且“Dr.Web CureIt！”的病毒库更新很快，大约每小时即更新一次，如想使用最新病毒库版本，只需重新下载即可。



7.真真假假，虚虚实实——沙盘、虚拟机、影子系统

对于某些可疑或具有危险、威胁的文件/软件/网站，在某些情况下我们不得不“明知山有虎，偏向虎山行”，这时候使用沙盘、虚拟机、影子系统是最佳的选择。笔者相对更喜欢使用虚拟机，因为较沙盘和影子系统来说，使用虚拟机更加安全，而且现在能够穿透虚拟机的病毒木马几乎没有。笔者以下列举了一些口碑较好的软件，使用教程请大家可自行在网上搜索。

沙盘：Sandboxie
虚拟机：VMware（推荐）、Virtualbox
影子系统：Shadow Defender

需要说明的是，VMware网上有很多精简版，虽然体积小了，但使用过程中问题自然而然也就多了。建议大家使用原版VMware（原版软件大小约500MB）。

突破与跨越

——体验Office 2007/2010带来的效率与功能提升

■贵州 肖遥

关键字：Office 2007 2010

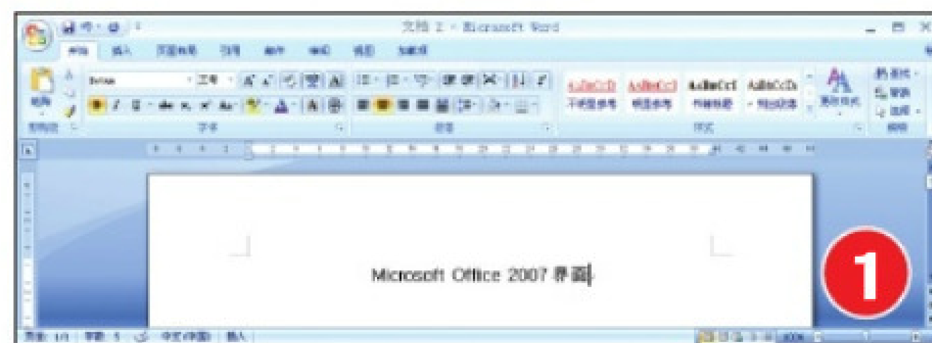
编者按： 虽然Office 2007已发布数年，新的Office 2010也于最近推出，但众多的Office用户依然还是停留在Office 2003阶段。面对新版本的全新界面和操作方式，许多用户抱着固有观念，认为Office 2007/2010太耗资源，功能华而不实。其实历经数年的版本的升级，新版本带来的绝不是无用的花哨功能，现在我们就来看看实例应用。

无需畏惧改变——Ribbon带来更直观的操作方式

从Office 2003到Office 2007/2010，Office系列软件的界面可谓发生了颠覆性变化。用户的操作习惯从旧有的“文件菜单”和“按钮”式，转变到全新的Ribbon“面板”与“模块”方式中。

1.Ribbon的面板与模块操作

在Office 2007/2010中，层叠式的菜单栏完全消失不见，替代它的是一些类似选项卡的结构（图1），可由于与原有菜单工具栏操作方式有很大不同，不少用户感到十分疑惑。事实上，Office 2007/2010中界面所做变化的根本，是为了提高软件的实用性和工作效率。

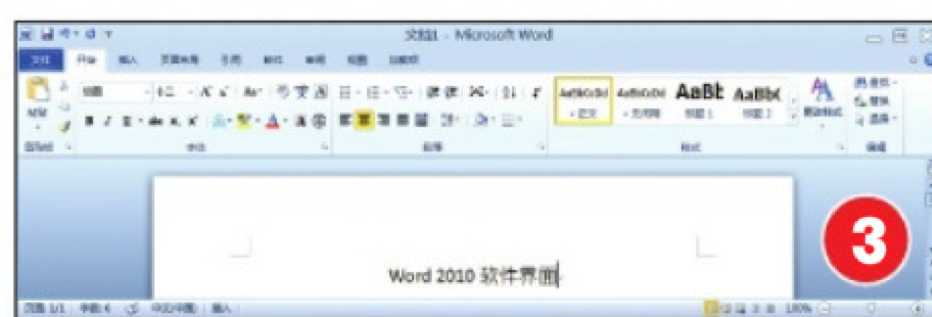


2.Ribbon更为直观便捷

进行不同工作时，新版Office的“面板”和“模块”会发生相应的变化，让用户可直接点击面板与模块，从而实现相应的功能操作，而不必再从层层菜单中选择点击命令了。例如当用户在Word 2007文档中编辑图像时，在面板选项中会自动出现“图片工具→格式”选项页（图2）。



在Office 2010中，界面依然采用了Ribbon模式，而且有了大幅改进，能在不影响Ribbon整体架构和功能的情况下，对外观进行了精简美化，使得Office界面的垂直空间增大（图3），主题色调也更柔和。另外，Office 2010中加强了操作的便捷性，当选择操作对象时会即时弹出浮动工具栏，提供常见的各种操作。例如，在Word 2010中选择一段文字后，会浮现出一个文字格式工具条（图4）。



3.Ribbon界面操作的高效性

Office 2007/2010的Ribbon界面，彻底颠覆了旧有的Office操作步骤方式。简单说来，在Office 2007/2010的Ribbon界面中，操作永远只有3步：

1.你的目标是什么？

2.你想对目标做什么？

3.进行操作。



而在Office 2003及之前的版本中，则需要经过如下几个步骤：

1.你的目标是什么？

2.你想对目标做什么？

3.操作按钮藏在哪里？

4.进行操作。（甚至还需更多步骤）

模板的巧妙——用Word 2010打造个性书法字帖

Word 2007/2010提供了各种丰富的样式功能，可轻松实现复杂的应用。利用新版本Office新建文档时，除了可选择本地模板外，更重要的是提供了在线模板下载功能。通过在线模板区，可看到报表、备忘录等十余类模板，点击相应模板后，右侧边窗口中能预览模板效果（图5）。利用Word 2010中丰富强大的文档模板功能，用户完全可以自己设计制作出一个与众不同的书法字帖。



1.创建书法字帖

点击Word 2010“文件”标签页，在弹出菜单中选择“新建”，打开“可用模板”对话框，选择“书法字帖”模板，点击“创建”按钮（图6）。Word 2010会自动创建一个书法字帖文档，并自动弹出“增减字符”对话框窗口。

在“书法字体”下拉列表框中，选择一种书法字体，然后选择按字形或发音排列“可用字符”区中的候选字。在“可用字符”列表中选择需要的文字，点击“添加”按钮，将选中的文字添加到字帖中，也可将字帖中不需要的文字移除（图7）。完成文字添加后，点击“关闭”按钮，书法字帖就会出现在Word 2010的编辑窗口中（图8）。







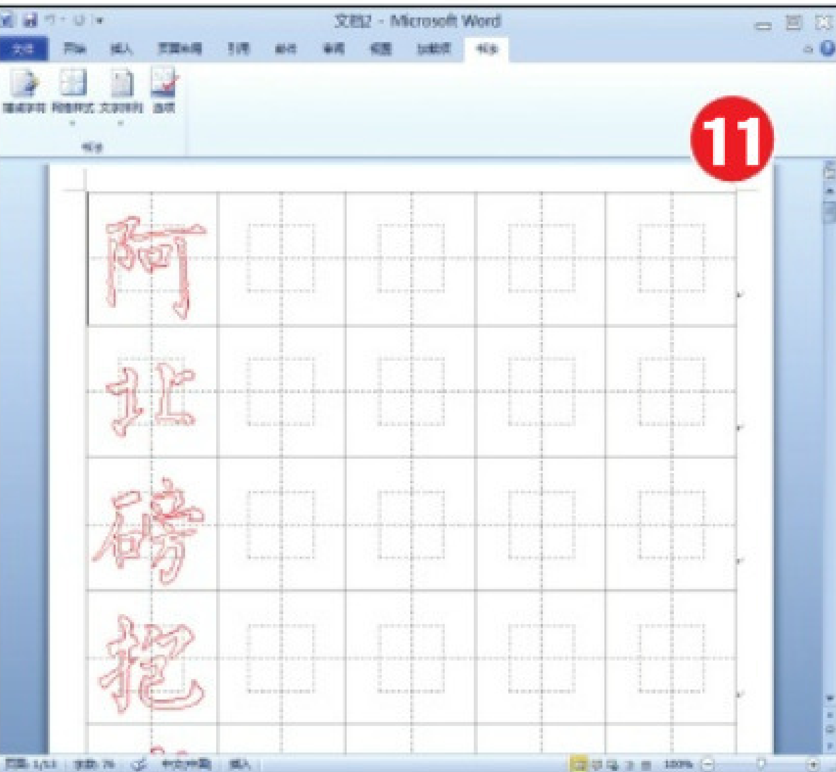
2.修改字体网格样式

字帖默认的网格样式是米字格，可修改成其他网格样式。选择“书法”选项页，在功能面板上点击“网格样式”，在下拉列表框中列出了目前书法字帖中流行的米字格、田字格、田回格、九宫格和口字格等几种网格样式（图9）。选择需要的网格样式，生成满意的书法字帖。

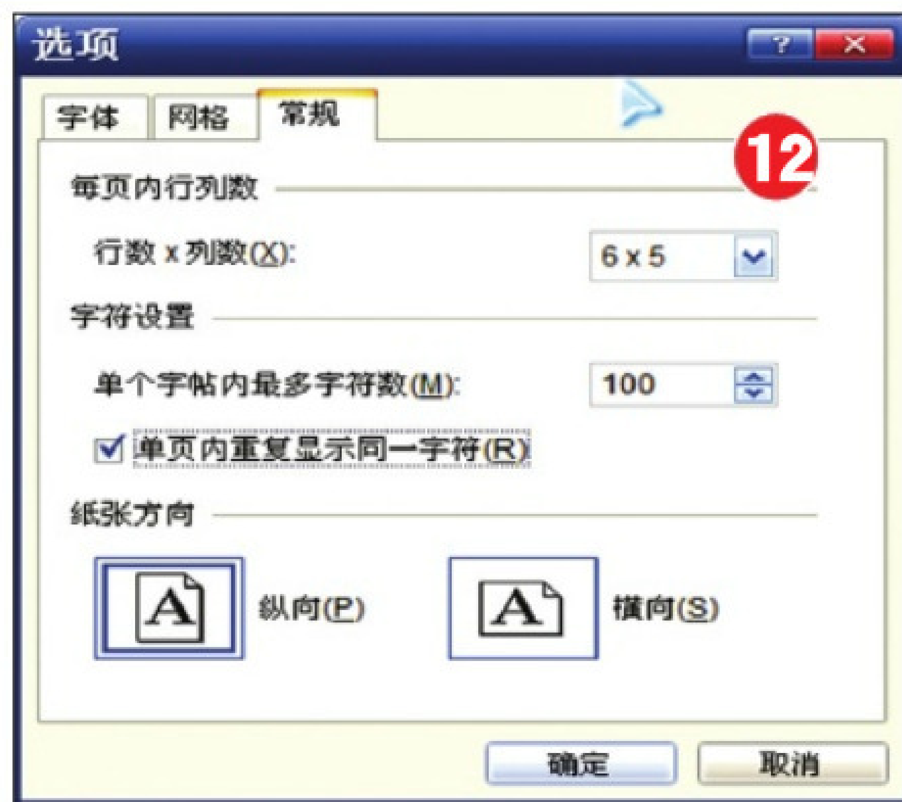
点击功能面板上的“文字排列”，在下拉列表中会列出六种文字排列样式（图10），前三种可制作书法临摹字帖，后三种可制作书法练习纸（图11）。如果嫌练习格太少，可点击功能面板上的“选项”，在打开的对话框中选择“常

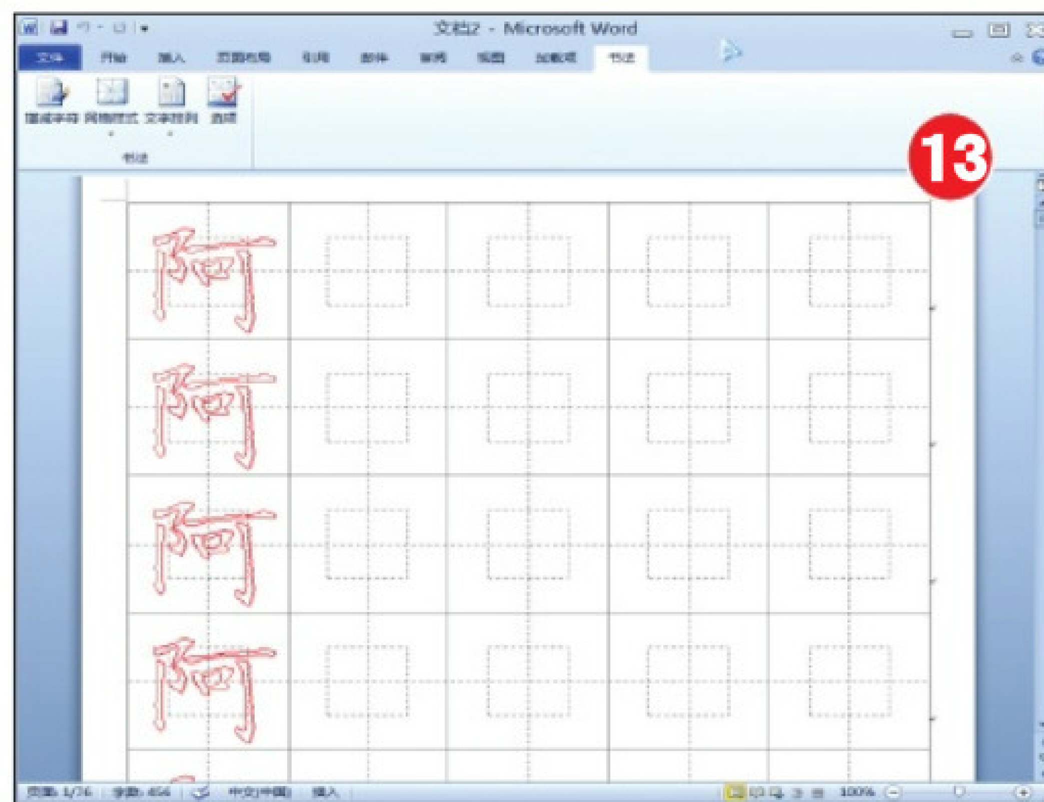






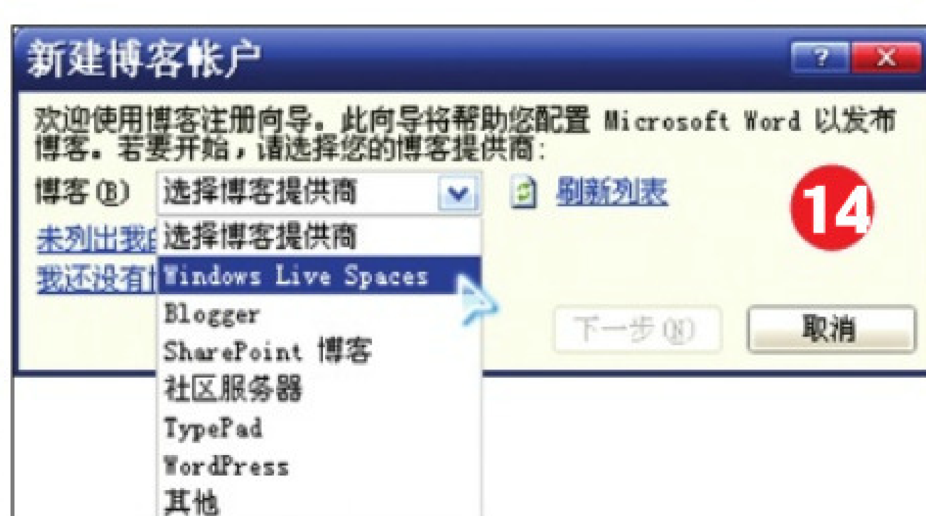
规”选项页（图12）。在“每页内行数”处可设置行数与列数。也可设置“单页内重复显示同一字符”，对每个字进行整页的强化练习（图13）。一切完成后，保存文档并打印出来，一份个性的字帖就成功制作出来了。



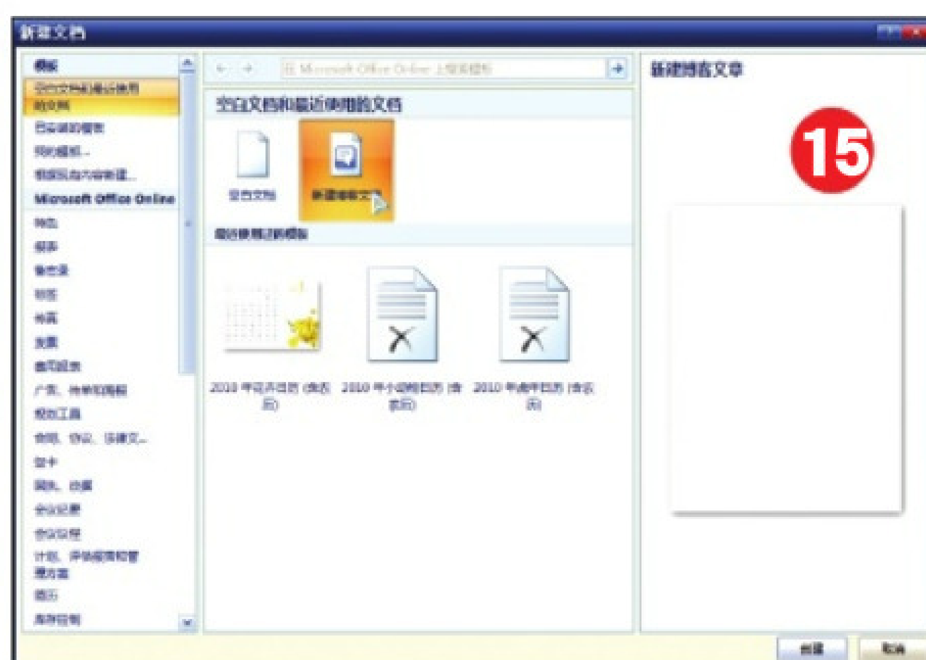


与网络联姻——新增的博客撰写与发布功能

博客非常流行，有些人可能每天都写博客，其实从Office 2007开始，Word就集成了撰写和直接发布博客的功能，用户不必登陆网站就可离线撰写发布日志。目前Word 2007/2010支持的博客网站有：Blogger、Windows Live Spaces、Sharepoint、TypePad、WordPress和基于Community Server（社区服务器）的博客（图14）。



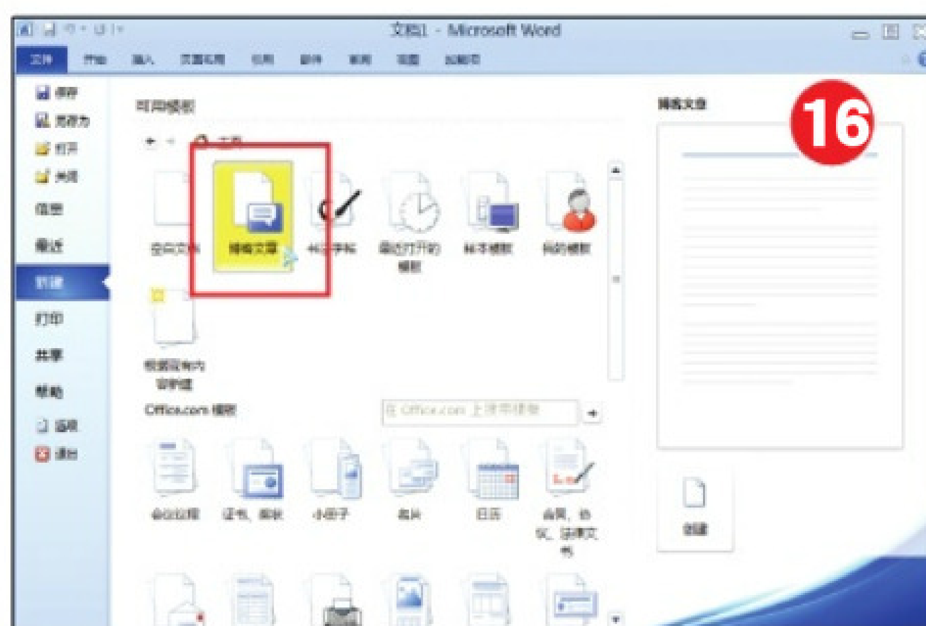
在Word 2007/2010中，点击左上角的Office图标，在下拉菜单中选择“新建”。在新建对话框窗口中，在“已安装的模板”下可看到“新博客文章”模板（图15），双击后就能创建一个新博客文档。另外，也可直接点击左上角的Office图标，在下拉菜单中选择“新建→发布→博客”，直接创建一个博客文档。



打开博客文档后，可直接撰写要发布的内容。需要注意的是，由于网络博客的兼容性问题，一些博客服务商可能不支持文档的某些格式，所以最好不要为文档添加太复杂的格式。

1.Word 2010应用实例——撰写发布“爱写字”博客

打开Word 2010，点击“文件”，选择“新建”标签，在“可用模板”中选择“博客文章”，点击“创建”，新建一个博客文档（图16）。

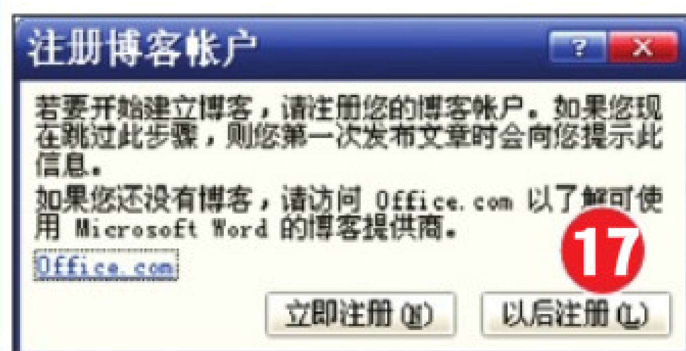


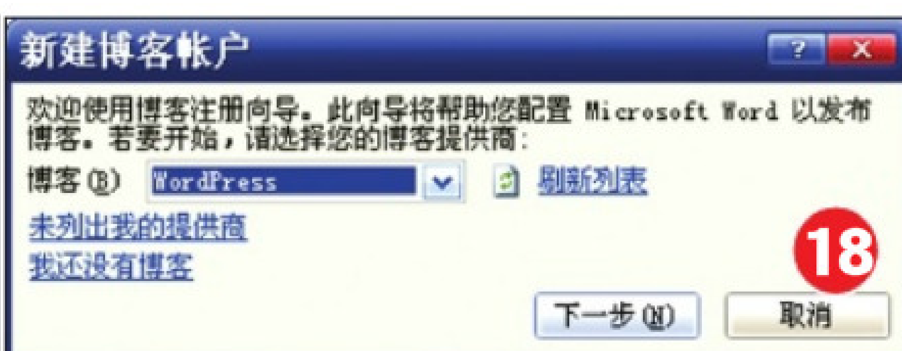
（1）在Word中绑定博客账号

首次运行时，将会弹出注册博客账号对话框（图17）。与其说是博客账号注册，不如说是将已有的博客账号与Word关联起来。点击“立即注册”按钮，在“新建博客账户”对话框中，点击“选择博客提供商”下拉按钮，在其中选择要发表文章的博客服务商。由于“爱写字（ixiezi.com）”是一个基于WordPress的免费博客服务，因此在下拉列表中选择服务商为“WordPress”（图18）。

要使用Word发布WordPress博客文章，需在WordPress中启用Atom发布协议或XML-RPC发布接口功能。如果未启用此功能，可登录博客管理页面，点击“设置→撰写”，在弹出页面的“远程发布”项目中，勾选启用“Atom发布协议”和“XML-RPC”，保存设置即可（图19）。

启用成功后，在“输入博客信息”中设置博客文章链接地址，这里示例账号的博客地址为http://pumaxiaoyao.ixiezi.com/，因此博客文章提交链接为：http://pumaxiaoyao.ixiezi.com/xmlrpc.php







再输入用户名和密码（图20），完成后点击确定按钮。如果用户设置正确且网络通畅，提交会提示注册成功。以后可在Word编辑窗口中点击“博客文章”选项页下的“管理账户”，设置修改博客账号与Word的关联（图21）。

（2）撰写发布博客文章

完成注册后就可在Word 2010中撰写博客文章了。在左上角处输入博客文章的标题，下方输入博客正文内容（图22）。由于Word在发布Windows Live Spaces的文章时不支持直接上传图片，所以最好将图片上传到某个空间中，在Word中通过链接的方式引用。

在Word 2010中，还可给文章加上分类标签。在“博客文章”选项页中点击“博客”组上的“插入类别”，在标题下面出现分类编辑框，可选择已有的分类标签，也可添加新的分类标签（图23）。如果文章暂不发布，可先将其保存在本地。

发布时点击“发布”按钮，就会将文章直接发布到Windows Live Spaces中。如发布成功会在文章的标题上方出现提示，打开博客就可看到撰写的文章成功发布了（图24）。

（3）管理修改博客文章

如果要修改已发布的文章，在“博客文章”选项页中点击“博客”组上的“打开现有文章”，打开博客文件管理对话框。在对话框中列出了博客中的文章标题和最后修改时间（图25）。选中文章并点击确定，Word 2010就会在编辑器中打开这篇文章以供修改，修改后的重新发布方法和发布新文章是一样的。



堪比专业图像处理——SmartArt打造极品精美文档

Word 2007/2010中的图像处理功能比以往版本增加了很多，几乎会让用户怀疑自己在使用专业的图像处理软件，而且新版本中还提供了一个SmartArt工具，制作精美的文档将变得非常容易。

1.图片处理功能的新亮点

Word 2003的图像编辑处理功能相对较弱且操作麻烦，Word 2007/2010则有了许多改进。例如在Word 2003中插入的嵌入版式图像是不能直接旋转的，需要设置图片的嵌入版式，改为“浮于文字上方”或“衬于文字下方”才能利用“图像旋转”功能进行调整。但是在Word 2007/2010中插入图片后，无论是什么版式，都会出现一个“自由旋转控制点”，拖动该点可直接旋转图片到任意角度（图26），且当插入图片后，软件会自动切换到“图片工具”下的“格式”选项页（图27），显示调整、图片样式、排列等几个控件组，可直接实时监调整亮度、对比度、图片样式等参数。



2.新工具SmartArt

在Word 2007/2010中增加了一个SmartArt工具，可用于制作演示流程、层次结构等各种图片。虽然Word 2003等早期版本也可利用绘图工具来制作这类图形，但需花费大量时间使各图型的大小相同并对齐、显示正确文字，手动设置形状的格式以符合文档的总体样式等。而在Word 2007/2010中，使用SmartArt，只需点击几下鼠标就可创建具有设计师水准的插图。

3.Word 2010应用实例——制作一个物理概念图

在Word 2003中使用绘图工具，可制作出如图所示的一个物理概念图（下页图28），下面我们看看在Word 2007/2010中，如何利用SmartArt制作在Word 2003中难以想象的精美插图。

（1）选择SmartArt图形类别

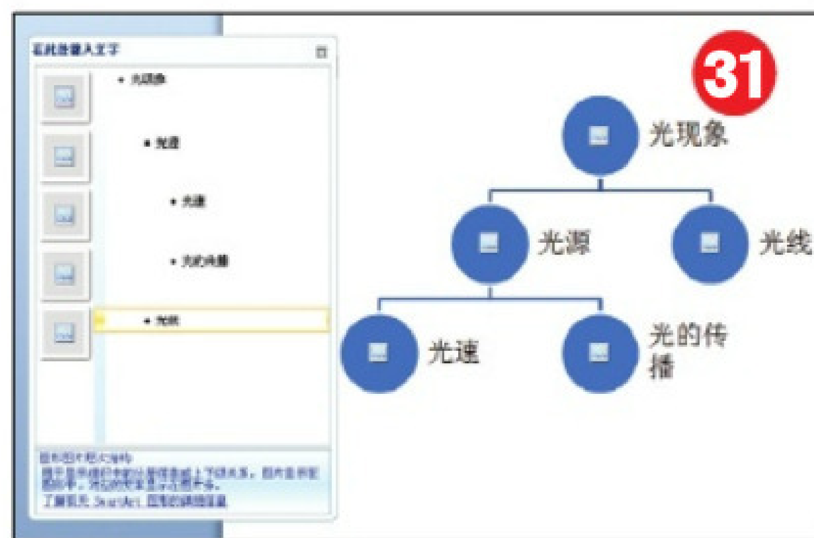
从图形可知，这是一个体现多级层次的概念图。因此打开SmartArt图形库对话框，选择图形类别“层次结构”，选择其中的“圆形图片层次结构”模板（图29）。点击确定后，概念图模板插入文档中（图30）。



（2）设置层级项目内容

选择插入的图形模板，在图片左侧显示文字输入窗口，用于输入设置各层级项目内容。根据需要输入项目内容文字后，输入的内容立刻就可显示在图表之中。字体等格式是按照预先模板的格式显示的，可进行调整也可设置项目图片。对于这个层次结构，需要输入具体的层级关系。可以看到Word 2007提供了良好的输入界面，只需要在左侧的提示窗口中就可以对应完成相应的层级项目。

（3）添加删除分层项目



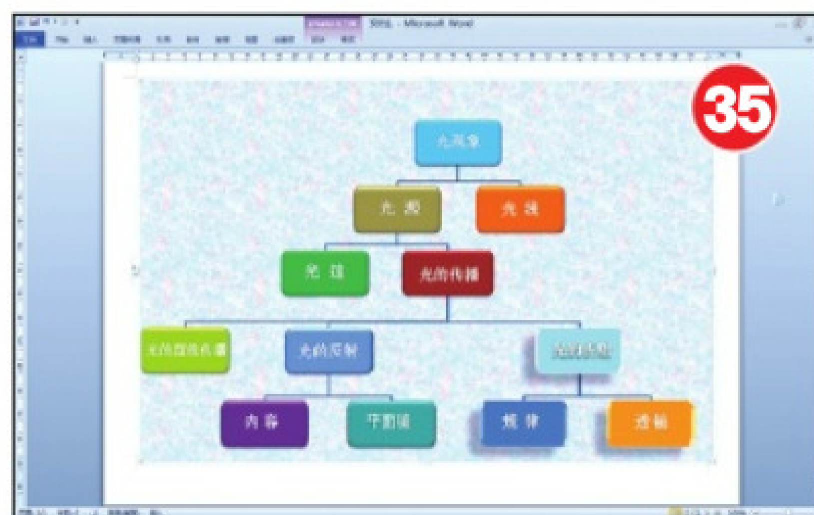
设置后模板的分层项目级数不够，需添加更多级数，还有一些层级项目是多余的，需要删除。例如在“光源”项目下方，只需两个子层项目即可。因此可在左侧的内容设置面板中，选择子层项目删除其内容，图形中将会删除相应的子层项目。用同样的方法，删除“光线”下的所有子层项目（图31）。

之后需在“光的传播”下添加多个子层项目。可在内容框中点击“光的传播”，然后在功能面板中点击“添加形状”，在下拉列表中选择“在下方添加形状”（图32），即可添加1个子层项目。再选择刚添加的子层项目，重复执行两者使用“在后面添加形状”命令，即可完成全部3个子层项目的添加（图33）。

设置子层项目文字内容后，再用与上面相同的方法，为“光的反射”和“光的折射”项目分别添加两个子项目，完成概念图图型及内容的生成（图34）。



（4）简单美化



概念图生成后，还可对其进行一下简单的美化，让图形更加精美。选择插入的SmartArt图形，在“SmartArt工具”选项页下会显示“设计”与“格式”两大功能页。在“设计”工具中，可对图表的色彩风格进行设置，只要鼠标移至模板上方就可以看到效果，十分方便。选择一个色彩搭配醒目的模板，然后在“样式”中为区块选择外观风格。软件提供有不同类型的多种模板，效果都非常漂亮。在“格式”工具区分别有“形状”“形状样式”等工具选择使用。

可选择所有项目图标，然后点击“形状”功能组中的“更改形状”，设置项目图标形状，并通过增大和减小按钮改变其大小。然后使用“形状填充”，可设置项目图标材质或渐变色，也可直接应用某个形状样式。将文字分别拖动到对应的项目图标上，设置文字大小及字体，并为文字设置各种效果（如发光、阴影等）。根据自己的需要，还能为文字及项目图标设置漂亮的效果，最后就得到了一张漂亮的插图了（图35）。

结　语

版本的升级更新，带来的不仅仅是界面的改变，更重要的是功能的升级，让办公工作效率得到更大提升。固守旧的软件版本和操作习惯只会让我们难以跟上发展的步伐，固守旧的顽固观念只会让我们错过新功能所带来的令人愉悦的使用感受。——唯有突破旧的观念与习惯，才会带来新的改变！P



记录屏幕精彩
——5款视频录制软件对比推荐

随着网络带宽的不断增长，“读图时代”正在遭受“视频时代”的不断挤压。当你要说明屏幕上的一件事情时，最好的方法将不再是逐一截图，往往一个动态的视频演示过程就可让说明更加明确，而且现今的软件越做越好，屏幕录制已不再是电脑高手们的专属，只要你愿意就可轻易打造自己的这类视频。以下我们就来分别介绍几个各有特色的视频录制软件，供大家挑选参考。

■北京 淮阳客

简单明了——Screen2EXE 2.10

□大小：591kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/59323.htm

如果你希望寻找一款简单、高效的屏幕录制软件，并希望观众也不用费什么事就能查看你录制的视频，那么这款Screen2EXE几乎就是首选。它有两个最大的特色：1.为了保证视频观看者无需任何条件就能查看视频，它的所有视频录制都保存为EXE格式，该EXE在播放执行时无需系统安装任何视频播放器；2.看到上一条，你可能会有些担心，这款软件存储的视频文件会不会很大？不过答案是否定的，因为这恰好是软件的另一大特色，那就是在保证画质的前提下能实现极高的压缩率。


开始录制前的准备工作

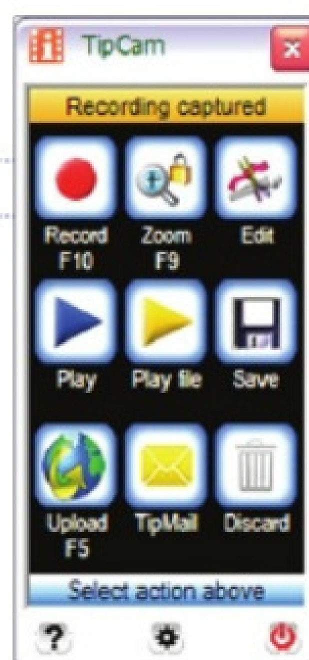

Screen2EXE的编辑界面

因此使用这款软件，一来你会觉得软件很小（不足1MB），二来你更会觉得生成的成品尺寸也足够小。另外，这款软件有简洁明确的“三步骤”向导式操作，操作时只要选择区域开始录制，录制完成后即进入编辑界面，再进行保存，因此即使是新手，也不会觉得上手艰难。在视频编辑方面，软件支持文字注释、图像插入、局部缩放/聚焦、添加马赛克、视频延迟，以及视频剪辑功能（使用时注意进度条左侧的“S”和“E”图标，分别可标记某段剪辑的开始和结束）。另外，它还有一个帧优化功能，可根据画面动态情况，合理地压缩最后生成品的体积。这里最后要提醒一下：通过MSN、QQ甚至邮件系统等发送EXE文件一般是不被允许的，这种情况下，请改扩展名，或用WinRAR等工具加密文件名后再发送（压缩等级可选择“存储”以提高压缩速度）。

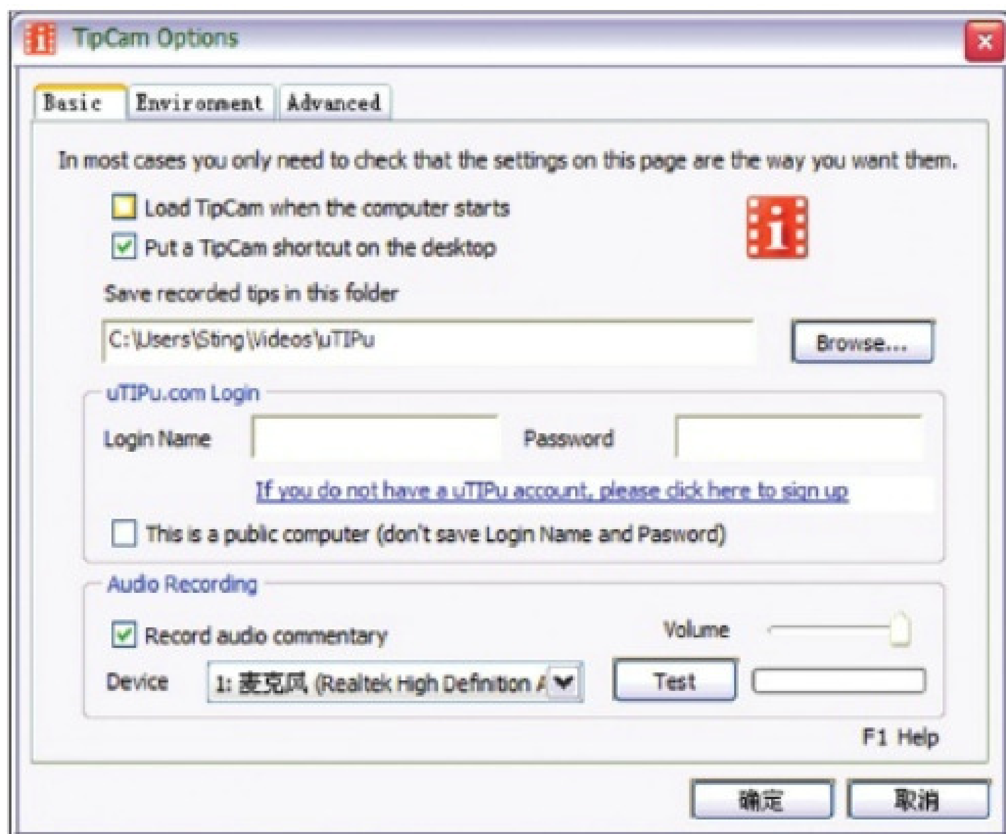
简单Flash录制——Tip Cam 2.2

□大小：5.43MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.utipu.com/app

Screen2EXE的长处可能也正是它的短处：由于文件保存为EXE格式，就不可能在网页上直接播放，同时如前所述，在通讯类软件或邮件中，EXE文件会受到一定程度的限制。因此这里在推荐一款流程同样较为简单明快的小软件，它的最终保存格式是FLV或AVI格式。软件的主界面是一个类似手机主界面式的小巧面板，所有操作通过该面板上的按钮即可完成。软件默认为针对全屏进行录制，但若是你希望针对局部进行操作，那么在录制之前就必须点击“Zoom（缩放）”图标开启区域选择功能，这时屏幕上会出现4个绿色边角，拖拽其就能移动区域，如果希望调整大小，请在拖拽的同时按下Ctrl或Shift键。在录制的过程中，可随时暂停，在当前画面上用鼠标绘图或添加声音注释。当然，如果你对录制过程中的声音感到不满意，还可在录制完成后点击“Voice-over”对之前的录音进行覆盖。录制过程中的各种参数，例如快捷键、保存格式、录制品质、鼠标高亮、成品分辨率等，都可在“Options”对话框中进行选择（点击下方中央的按钮可打开）。最后提醒：软件初次使用时会问你是不是使用一个更为高效的“Mirage Mirror”录制驱动，若同意，软件将安装一个驱动，Windows系统会有警告提示，当然你也可不同意，最后的录制效果其实也可接受。



主界面很像一个遥控器面板



Tip Cam的设置界面

专业游戏录制——Fraps 3.0.3

□大小：4.47MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.skycn.com/soft/47136.html



录像参数设定

如果你需对游戏过程进行录制，会期望录制的同时又不怎么影响游戏的帧数（大型3D游戏一般都很占CPU等资源，对其进行录像将很可能影响其运行效率），这样的录制软件并不容易找。好在Fraps几乎完美地解决了该问题，这款软件支持DirectX和OpenGL加速的3D游戏，录制效果非常出色。软件的使用很简单，只要开启软件后进入游戏，会发现游戏左上会显示当前游戏运行的帧率（该数字不会被录制到最后的视频中），在游戏过程中按下录像热键（默认为F9）即可开始录像，这时你会发现帧数值由黄变红，提醒你录制已经开始。要结束录制，只要再次按下录像热键即可。这里要提醒的是，为了不影响游戏自身的正常运行，Fraps采用一种无压缩记录视频的算法，不过这样带来的问题是保存的AVI文件大小非常大，往往不到十分钟内容就上GB大小。因此一来你事先需要预留出足够的空间（如果磁盘格式使用的是FAT32，建议转换为支持4GB以上文件的NTFS格式），二来在完成录制后，需要用恰当的软件将AVI文件转换成你最终要分享的格式。最后，该软件也可用来截取游戏屏幕图像，默认按键是F10，该功能还支持定时截取，有需要的话可在“截屏”选项卡下进行设置。



Fraps还支持屏幕截图

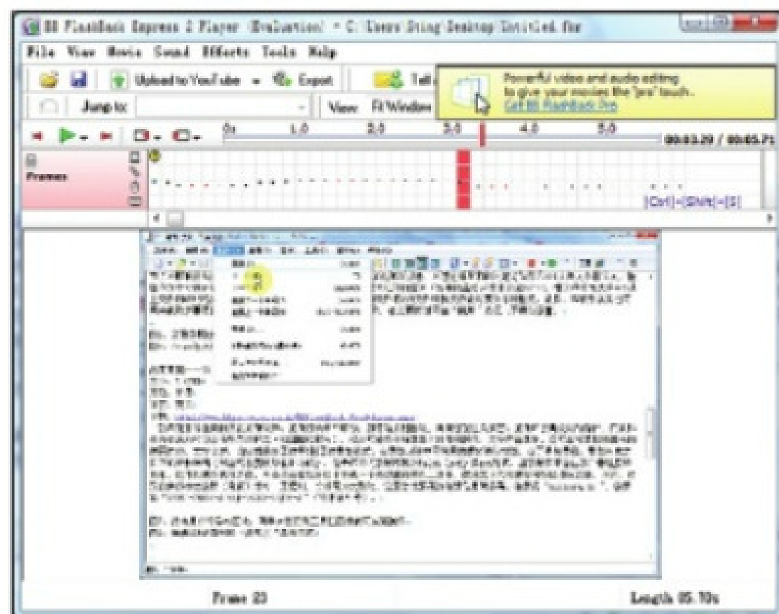
高质画面——BB FlashBack Express 2.6.1

□大小：7.87MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://release.bbsoftware.co.uk/bbfbex2.exe



软件的开始欢迎界面

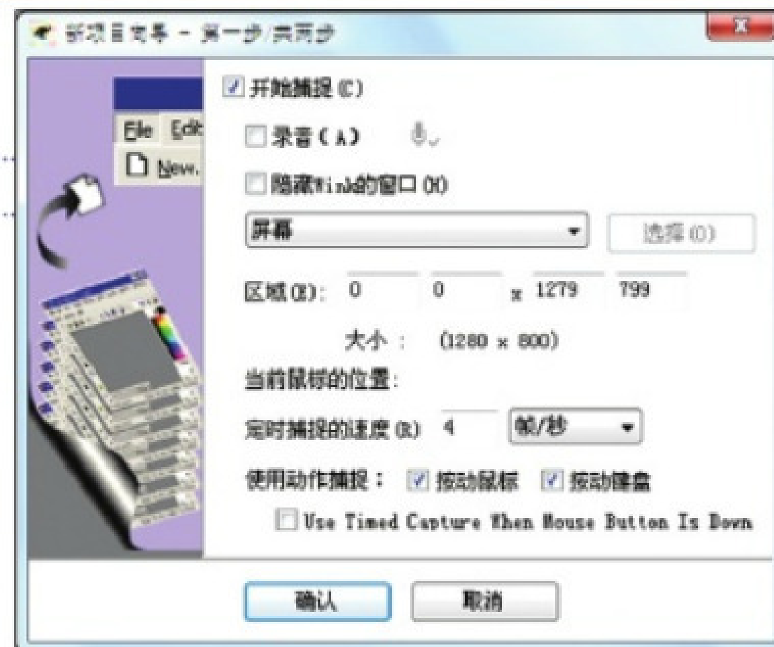
Fraps除了上面说的文件记录格式的问题之外，还有一个小缺点（其实也是术业有专攻），那就是某些在窗口模式下运行的2D游戏反而录制不了。这种情况下笔者就推荐你使用这款免费录制软件，它的特色是可直接针对某个窗口进行录像（当然也能针对全屏和区域），并且录制效果很是平滑顺畅，拿它来录制游戏当然没有问题。软件正常情况下会在桌面上显示为一个紫色的悬浮小工具栏，点击红色录制按钮，就可开始向导式的操作，让你选择是否禁用Windows窗口特效、是否禁用壁纸、是否录制声音、是否要从摄像头中录制画面，以及全屏/窗口/区域选哪一个等。录制过程中的所有鼠标指针动作，软件都会记录下来，并将其在视频中的显示标记为高亮状态，而鼠标点击或滚动时也会标记为明显的标志（如圆圈和箭头），观众可轻松分辨录像时的鼠标操作。在结束录制后，会进入一个功能强大的编辑界面，在这里你可逐帧预览画面，按鼠标点击或按键检索画面帧，不过遗憾的是，免费版不能进行更多编辑功能，如果有编辑需求请使用收费版。最后提醒，本软件虽为免费，但如果不在官网进行注册（注册为免费），将有30天的使用期限。



编辑时可逐帧操作，但免费版功能有限

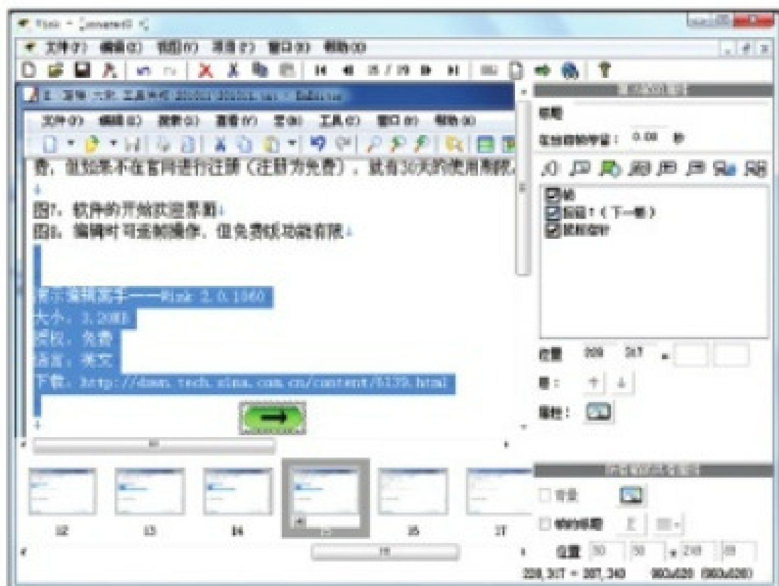
演示编辑高手——Wink 2.0.1060

□大小：3.20MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/6139.html



软件的录制向导

如果你对免费版BB FlashBack的编辑限制功能感到不满，希望能在后期做更多的演示性编辑，那么Wink可能就会是你的上佳选择。这款软件可以说是为专业的演示者而设计的，除了基本的屏幕视频捕捉功能外，最重要的是，它提供了一系列的演示工具，例如跳转到某帧、链接到某网址、任意添加文本/图像/视频、暂停视频直至用户点击“下一步”箭头再继续等。由于软件的面向重心不同，启动之后它会显示为一个编辑界面。要开始录制，只要简单地点击“新建”按钮即可，这时软件会跳出录制向导，在这个界面中你可选择窗口、全屏或区域录制，还可设置是否录音、是否隐藏Wink界面、是否捕捉鼠标和键盘动作，以及录制的帧率。值得一提的是软件除了支持全程录制外，你还可按快捷键让它只捕捉特定的某一帧，或是进行定时逐帧捕捉。完成录制之后，软件会回到编辑界面，这里才是整个软件的核心功能所在。你可在界面下方逐帧选择画面进行编辑，每一帧你都可单独指定其标题（标题主要是用于自己在建立跳转等操作时快速识别）及改变本帧所停留的时间。另外，你还可在画面上添加前面提到的各种演示工具，并设定它们的属性。最后注意软件默认为英文界面，请选择“File→Choose Language→Simplified Chinese”改为简体中文。



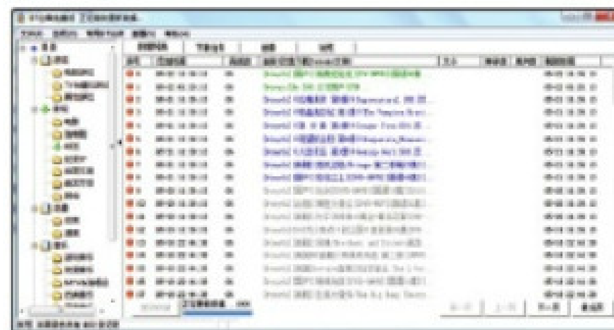
编辑界面才是软件的核心



下载法宝——BT仓库

□版本：5.6 □大小：1.15MB □授权：免费软件
□作者：clrak1 □平台：WinXP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://clrak1.blog.163.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/23912.html

说明：尽管没有了“BT China”等资源搜索、发布站点，可这并不意味喜爱BT下载的用户无处寻找资源，各大论坛发布的信息成了用户的首选方式，但对于一些不喜欢注册、发帖等“费时费力”步骤的用户来说，“BT仓库”比较符合他们的需求。这款软件可搜索各大BT发布网站上的资源信息，还能将它们存储在本地，方便用户随时查阅。同时，软件在下载Torrent文件后可直接执行用户默认的BT下载客户端并添加下载任务。在其他方面，该软件可设置代理服务器，还具有按关键字搜索等功能，其中内嵌的浏览器专门对各大BT网站进行了优化，可屏蔽其中的一些广告。


便捷搜集网上资源

点评：可能由于作者没有多少美工经验，所以“BT仓库”的界面并不漂亮，用户可能还会觉得“比较丑”，不过其价值体现在其便捷的使用方式上，尤其对于没有多少电脑使用经验的老年人更为适合——点几下鼠标就能开始下载资源，还可查看多数人关注的热门资源。可如果你是个电脑使用高手，能熟练使用搜索引擎获得所需信息，这款软件就不太适合了，因为相比之下它的搜索能力较为有限，不能完全搜集到网上的全部资源。

影音随风——风行

□版本：2.1.0.26Beta □大小：3.83MB □授权：免费软件
□作者：风行在线技术有限公司 □平台：WinXP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.funshion.com
□下载注册：http://www.funshion.com

说明：观看在线视频、电影已是国内网民的一种主要娱乐方式，而“风行”便是一款方便用户观看、下载各类电影、电视剧的软件。这款软件采用了“边下边看”的方式，用户在观看之后还可保留下载的视频文件。软件启动后会跳转到“风行”主页，上面显示最近更新的热门电影、剧集等，用户点击相应图片或文字链接后即可播放。其主页上的搜索功能较为实用，可找到多数流行资源。笔者使用的是电信线路并处于内网中，使用该软件时基本可达到下载速度的最大值，播放网站提供的RMVB格式影片十分流畅。“风行”还能开启“防路由器掉线”功能，可限制软件的并发连接数、下载/上传的最大速度等，如果用户不想在播放影片时无法打开网页，应对其进行一些设置，找到适合自己的参数。


影片的更新速度较快

点评：美观的界面及丰富的视频资源是这款软件的优势，用户还可免费注册成会员，之后就能对电影进行评分、点评、发表日志，与其他用户一起参与到社交网络中。风行的不足在于软件并没提供许多画质调节选项，只能进行简单的亮度、对比度、饱和度等设置，画质效果上不及更专业的播放器。

优雅的经典——紫光华宇拼音输入法

□版本：6.6.0.40 □大小：19.13MB □授权：免费软件
□作者：紫光华宇软件股份有限公司 □平台：WinXP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.unispim.com
□下载注册：http://www.unispim.com

说明：目前“搜狗拼音”无疑是行业中的佼佼者，而“紫光拼音”作为曾经的经典输入法也不甘落后，在各方面努力改变以适应用户。如今“紫光拼音”提供了8万多条常用词、短语、地名、人名以及数字，软件的功能也变得非常丰富，像智能组词、智能调整字序等功能均为必备，而“偏旁部首检字”“拆字输入”“符号输入”等附带工具也令输入更得心应手。在最新的版本中，该软件对于之前的一些Bug进行了修正，并支持Unicode汉字输入和英文联想输入与即时翻译，其中后者在输入英文单词时较为方便，笔者测试的一些专业医疗词汇都能正确找到。对于软件外观要求较高的用户，“紫光拼音”除了各种“输入主题”外，其主页上提供了许多漂亮的皮肤，其中不乏制作精良细致的佳品。


非常详细的选项

点评：相对于其他拼音输入法，“紫光拼音”给笔者的感觉更为“轻盈”，输入时的流畅程度令人印象深刻。但“紫光拼音”若想重塑昔日辉煌，除了已经做到的功能外，还需拥有专属自己并不能被模仿的特色功能。另外，相比其他知名拼音输入法，“紫光拼音”在产品推广和用户使用教程方面还需多下功夫。

完美侧边栏——八戒桌面小工具（DeskWidget）

□版本：1.3.0.0630 □大小：12.71MB □授权：免费软件 □作者：八戒软件
□平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.8-jie.cn □下载注册：http://www.8-jie.cn

说明：这款软件可以模仿Vista/Win7的侧边栏，并提供了许多实用的小工具，其中除“时钟”“资源监视器”等常见应用外，还有像“虚拟养花”“桌面游鱼”这样的趣味应用。所有应用都经过精心制作，资源占用也比想象的低（Win7下开启10个小工具后只占9MB内存）。新版本中提供了“数据备份”功能，用户重装操作系统后，可用备份文件迅速恢复软件的各种小工具和设置。在软件的设置菜单中，还可对侧边栏做更详细设置，比如可隐藏Windows桌面图标，令所有常用操作通过小工具实现，比较新奇有趣。

点评：各种有趣的小工具不仅值得一玩，还可为生活提供便利，可较为麻烦的是，尽管目前在其官方主页上已有约150款小工具，但软件不能自动下载它们，用户默认只可使用软件自带的55款，如想使用还需到其网站手动下载。


侧边栏效果及默认Widget



此次出行，手机引路

在智能手机的各种应用中，导航或许是最为实用的一个，只要选择了适合的软件，即使不问路也能顺利到达目的地。其实除了导航外，不少软件还能提供许多有价值的信息，比如想找个便宜的餐馆吃饭，或许软件提供的信息能提供更直接、清晰的参考。下面我们就来看看各平台下的优秀导航软件。

■北京 Hatan

迷你地图

□平台：S60 v5 □版本：5.0 □大小：2.372MB
□下载：http://sj.zol.com.cn/detail/12/11771.shtml

"迷你地图"可随时随地浏览全国城市的详细电子地图，还支持离线地图下载，大幅节省GPRS流量。软件的5.0版界面更加简洁美观，使用起来简洁流畅。这款软件提供了"兴趣点搜索"，可搜索当前位置或指定位置的周边设施。此外，软件还支持"出行路线规划""GPS或手机基站定位""实时路况"等功能，其中"实时路况"支持北京、上海、广州、深圳、成都、南京、沈阳等城市。



主要特性：支持离线地图功能和实用的搜索功能，即使没有GPS模块，也可通过手机基站进行定位。

百度地图移动版

□平台：Windows Mobile □版本：v0.1.1 □大小：758kB
□下载：http://ishouji.baidu.com/map/download.html

虽然这款移动版百度地图目前还仅是测试版，但它对百度抢占"手机地图"市场有着重要意义。该软件目前仅有Windows Mobile版，其他系统版本将会陆续推出。在功能上，百度地图移动版已比较完善，涵盖了GPS/手机基站定位、交通线路导航、周边设施查询等常用功能，其中比较实用的一项是能把检索到的信息通过短信或彩信的方式发送给其他手机用户，在约人见面或为好友指路时十分有用。也许是测试版的原因，这款软件还不支持离线地图功能，相信在未来版本中会有所改进。

主要特性：齐全的功能，实用的小设定，GPS与基站两种定位方式，不支持离线地图。



谷歌地图

□平台：Android/Windows Mobile/S60
□版本：4.2.0 □大小：3.81MB（Android）
□下载：http://down2.waptw.com//pack/2010/05/13/GoogleMap_AndroidV4.2.0.apk

已深入人心的一款软件，其功能也越发强大，在以往的版本中，"谷歌地图"已经实现了GPS/手机基站两种定位方式，还可利用蓝牙连接GPS模块获得更精确的定位。软件在手机上的使用界面与PC没有大的不同，查询周边设施、交通路线指导、实时路况等功能也都齐备。"谷歌地图"的特色是支持语音搜索，当用户查看地图时，也许会觉得键盘输入麻烦，使用该功能时，只需在地图上按下通话按键后，以普通话说出需要寻找的地名、店名，软件会自动识别。



主要特性：完善的功能和详细的地图信息，确保了它在免费导航软件中的领头地位，语音导航也有一定实用性。

Run.GPS Trainer UV Pro

□平台：Android/Windows Mobile/S60
□版本：2.3.6 □大小：2.54MB
□下载：http://www.rungps.net/wiki/DownloadsEN

除导航功能外，这款软件的意义更在于帮助用户做户外运动。它能精确地记录使用者的运动轨迹、速度，从而推算消耗的热量，方便用户制定运动计划。软件除本身的地图文件外，还能导入Google Earth地图，并可在使用过程中播放音乐，为运动增添活力。比较有趣的是，该软件还能记录使用者过去的记录，建立"虚拟训练伙伴"功能，提醒用户是否落后于之前自己的进度。

主要特性：户外运动的好助手，导入Google Earth地图的功能尤为实用，一些细小的设置也十分贴心。



Papago（趴趴狗）

□平台：Android/iPhone/ Windows Mobile □版本：090824
□大小：40.61MB □下载：http://www.papago.com.cn/download.asp

这款软件的特色是支持3D实景导航，能以360°呈现景物，对国内多数大城市的支持也比较好。对于爱迷路的用户来说，3D实景的作用明显，笔者试用后就觉得这种方式十分方便，而且导航时软件会用蓝色箭头表示路径，沿路和交叉路口都会有提示信息。对于地图上的建筑物，软件也提供了较为丰富的资料，同时软件也支持"语音提示""加速手写"等功能，地图数据的更新频率也比较快。

主要特性：界面使用舒适，搜星速度较快，3D实景导航和其他一些实用功能成就了这款优秀的软件。



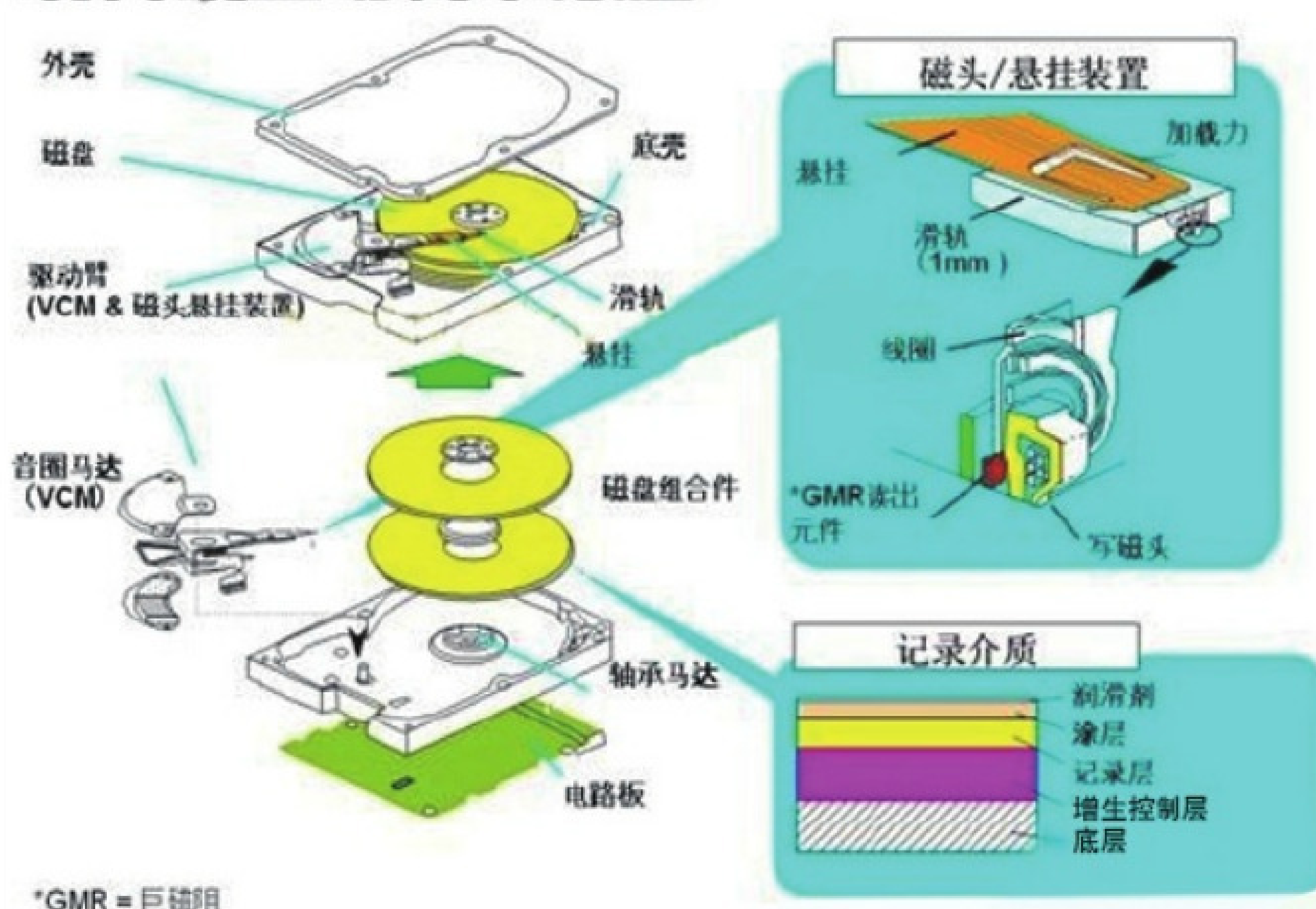
海纳江河
——暑期硬盘导购

■吉林 KUS

在我们的电脑硬件系统中，硬盘是必不可少的外存储器，承担着驻留系统和保存数据等重任。常见的“温氏硬盘”是电脑中少有的机械结构部件，其常见技术指标有很多，而我们消费者所关心的无非是单碟容量、缓存大小、寻道时间和内部传输速率等方面（现在市面上的台式硬盘产品绝大多数为7200r/m，主轴转速可忽略不计），当然还有最为重要的性价比。经过2009年容量的迅猛提升，随着单碟500GB产品的问世，家用电脑全面进入了TB时代。

一块好的硬盘可以伴随用户走过多年的时光，但硬盘出了问题也会让用户很长时间的心血付诸东流，例如去年希捷硬盘的“固件门”事件，就将硬盘的安全性重新摆在了所有人的面前。

和电脑中的其他部件相比，硬盘的性能提升与发展是最为缓慢的，是限制电脑性能的最大瓶颈。虽然IDE接口已然成为了历史，SATA2甚至SATA3成为中高端主板的标准配置，但硬盘内部的机械结构始终难以有较





大改进，因此内部传输速率提升空间有限，严重限制了硬盘性能的发挥。诚然大容量的产品为我们带来了充足的存储空间，但也带来了寻道时间上升、读写速度下降等问题。RAID、iRAM等一系列解决方案横空出世，更有甚者将硬盘与闪盘融合起来，用作性能的提升手段，但最终败在了性价比与用户选择层面上，无法进行全面的普及。

固态硬盘作为机械硬盘的革命之作，有着传统硬盘无法比拟的优势，各项指标堪称完美，但价格却过于昂贵。虽然经过了年初的价格调整，64GB的产品降到了千元左右，但这一价位已经与2TB（2000GB）容量机械硬盘的售价相若，这注定了先进的固态硬盘只能满足多金而追求极致性能的用户，至少在目前还不是主流大众用户可以承受和值得选择的产品。

大家都知道固态硬盘是由容量相同的多块NAND阵列组合而成，在出厂时便已将容量、缓存等完全固化，造成了价格居高不下。但如果能采用iRAM的做法，为用户提供灵活的选配方案，并可根据自身需求升级，那么固态硬盘的整体价格将会进一步下调，对消费者的吸引力也会更大一些。现在市面上千元以内的产品多为32GB容量，用在笔记本上是足够了，如在台式机上，只能说是捉襟见肘，需要另外配备机械硬盘以作文件存储之用。

主流硬盘厂商及特色技术

西部数据（WD）

西部数据公司（Western Digital）作为全球知名的硬盘厂商，成立于1979年，总部位于美国加州。西部数据的研发能力毋庸置疑，经常会推出一些令人耳目一新的产品，如应用了服务器存储技术的万转猛禽系列和刚刚推出的2.5英寸万转迅猛龙系列硬盘，为追求高性能的玩家或中小型企业服务器市场提供了丰富的选择。



2008年，西部数据对旗下台式电脑3.5英寸机械硬盘产品线进行重新命名与划分，撇弃了沿用了多年、晦涩难懂的字母加数字型号名称，如SE、SE16等系列，启用了对普通用户容易理解的三种颜色进行区分。Caviar（鱼子酱）系列在现今零售市场上仅有三大系列，即Caviar Black（黑盘，高性能）、Caviar Blue（蓝盘，以性价比为主要诉求的主流型号）与Caviar Green（绿盘，主打低功耗、低噪声等环保特性），针对不同应用人群。重新命名后简单易懂，不会出现消费者被轻易被奸商蒙骗的现象。

特色技术

1.双处理器：加快硬盘内部处理速度，提高性能，多见于Caviar Black系列中。

2.两级驱动伺服系统（Dual Stage Actuator）：拥有两个读写臂的磁头定位系统，可提高磁头在数据磁道上的定位精度，其中第一个读写臂利用传统电磁驱动原理提供粗略定位，第二个则利用压电驱动原理进一步调整磁头位置，提高精确度。

3.IntelliSeek：计算最合适的寻道速度，降低功耗、噪声、震动。

4.StableTrac：将盘片旋转马达在转轴两端都进行固定，能有效降低震动，提高寻道读写的稳定性。

5.NoTouch：非接触斜坡加载技术，保证磁头不与盘面接触，减少磁头和盘片的磨损，更好地保护工作状态中的硬盘。

希捷

同样于1979年在美国成立的希捷公司，现已成为全球最大的硬盘、磁盘和读写磁头制造商，希捷在设计、制造和销售硬盘领域居全球领先地位，为企业、台式电脑、移动设备和消费电子提供丰富的存储产品。在2000年左右时，希捷硬盘由于可靠的性能与卓越的性价比，迅速占领零售市场，市场份额曾一度超越60%，也是用户装机首选的品牌，但在大容量存储时代刚刚到来之际，因“固件门”饱受争议，被竞争对手逐步赶上。经市场调查，很多用户在选择硬盘时已不再信任希捷，而转投其他品牌，看来要消除负面影响，还需要很长的一段时间。目前希捷在美国、墨西哥、马来西亚、中国、泰国、新加坡等地设有工厂。其中美国工厂主要负责新品研发以及磁头晶圆、盘片的制造；墨西哥厂负责全世界各地的返修产品；马来西亚负责切割磁头晶圆等；泰国厂及中国厂负责硬盘的组装以及PCB电路板、磁头的制造等。新加坡厂主要负责企业级硬盘的生产。此外，中国苏州厂还负责生产消费电子类产品。



在市场中销售的希捷产品主要分为Barracuda XT、Barracuda 7200.12、Barracuda LP和Barracuda 7200.11四种。Barracuda XT是希捷的高性能产品，拥有2TB的容量、64MB的超大缓存和SATA3 6GB/秒传输接口，集各项优势于一身；Barracuda 7200.12采用成熟的技术制造，具有32MB缓存和1TB容量的产品；Barracuda LP具备低功耗硬盘的所有优势，包括散热性能佳、节能、静音运行等，是拥有高性能的“绿色”硬盘产品；Barracuda 7200.11属于上代产品，利用成熟的技术将容量扩充

到1.5TB，虽然不是最快，却是最为稳定的硬盘。

特色技术

垂直存储技术：是相对于硬盘制造领域被广泛使用的“纵向存储”方式而言。简单地说，垂直记录就是将现有盘片磁物质的磁场方向旋转90°，以此来记录数据的一种方式——使磁粒子的排列方式与盘片（软磁底层）垂直，而不是原有的使两者呈水平关系的排列。虽然只是改变了磁粒子的排列方式，但“垂直记录”工艺带来的利益是明显的。首先，由于磁粒子占用的盘片表面积减小，因为可以在同样的面积里容纳更多的存储物质，其结果就是单位存储容量的提升，将有最多10倍的差距。其次，因为磁粒子与盘片之间的接触面积减小，因此“升温效应”将得到缓解，盘片的热量将不再迅速地被传导给磁性记录物质。这样一来，在使磁粒子的排列更紧密的同时，由热量而引起的“超磁极限”效应将不再明显，以确保数据存储的安全和稳定，并且也有利于环保。

三星



1938年3月三星公司成立于韩国大丘，起初是一家糖业厂商，后来逐步转型为一家电子公司。2001年销售总额达到249.66亿美元，是韩国最大的电子厂商之一。三星的硬盘事业起步于1989年，当时涉猎面很广，从笔记本电脑硬盘到SCSI硬盘应有尽有，但由于种种原因，最后只集中精力发展台式电脑3.5英寸硬盘产品。三星硬盘在业界的地位相对来说并不高，基本属于技术采用者的角色，但在硬盘的稳定性与噪声控制上也有着独特的领先技术，如Silentec静音结构、Silent Seek静音寻轨技术、AAM自动噪声管理等。

三星硬盘的分类比较简单，仅有P与V系列，分别代表7200r/m和5400r/m的硬盘产品，由于在市场中销量不大，便不进行过多介绍了。

HITACHI
Inspire the Next



日立

IBM是硬盘的发明者也是制造者，拥有许多专利技术。但后来的“玻璃盘”遭遇到极高的返修率，加之其他种种原因，迫使风靡一时IBM硬盘退出了市场。而日立公司便收购了IBM的存储事业部，并在2003年1月正式推出全新的硬盘品牌，也就是今天的日立硬盘。虽然日立硬盘目前在国内市场表现一般，但谁也不能忽视它的背景与实力。存储业务是日立的五项核心业务之一，引进先进的技术及雄厚的资金是其业务发展及利润增长的重要因素。公司着眼于通过提供适用于办公室、途中以及家中的大容量存储产品使用户们全面感受数字化的生活方式。日立环球存储科技公司专注于迅速地发展硬盘驱动器的适用范围，使其跨越传统的计算机应用环境的界限，延伸至电子消费产品及其它新兴产品。

特色技术：

涡流磁臂锁（Eddy current latch）是日立的一项主动保护技术，它可以使硬盘的抗震性显著提高，有效地防止磁头和盘片受损，这在硬盘的装卸和运输过程中起着重要的作用。

小知识

硬盘缓存（Cache memory）：是硬盘控制器上的一块内存芯片，具有极快的存取速度，它是硬盘内部存储和外界接口之间的缓冲器。由于硬盘的内部数据传输速度和外部接口传输速度不同，缓存在其中起到一个缓冲的作用。缓存的大小与速度是直接关系到硬盘的传输速度的重要因素，能够大幅度地提高硬盘整体性能。当硬盘存取零碎数据时需要不断地在硬盘与内存之间交换数据，如果有大容量缓存，就可以将那些零碎数据暂存在缓存中，减小外系统的负荷，也提高了数据的传输速度。

装机选购：

家用电脑的主要用处，无非是为我们提供办公、游戏、网络和日常娱乐等功能，根据使用目的不同，不仅要按需配置CPU与显卡，硬盘也是需要注意的部分，它作为传统的攒机几大硬件之一并不是没有道理的。



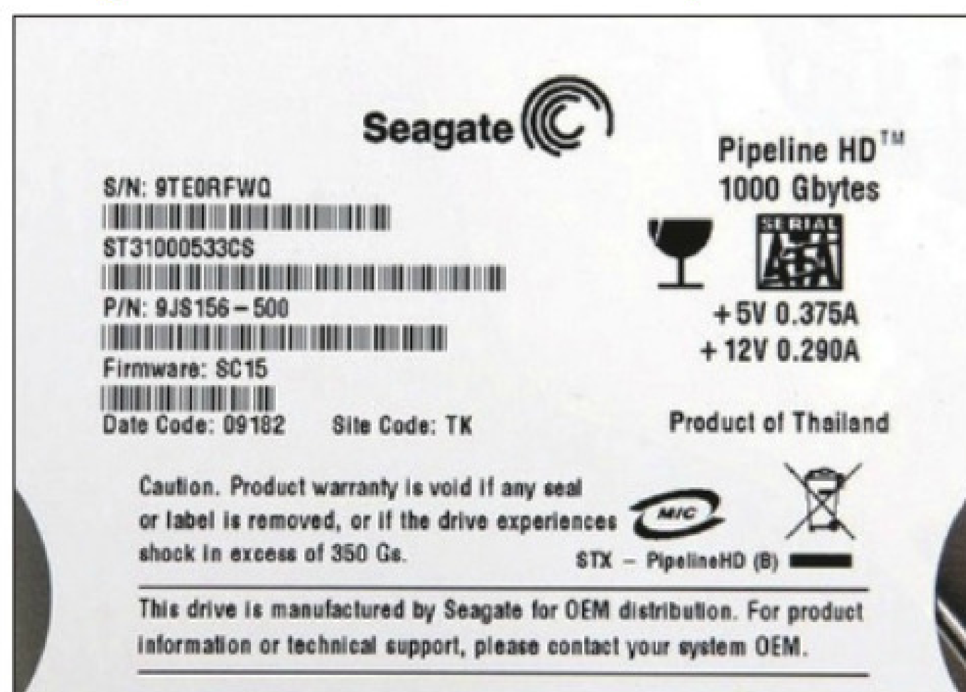
一、高清视频爱好者

全高清视频（1080P）是时下各显示器、显卡厂商用以宣传的重要卖点之一，很多视频发烧友对此也极为热衷，清晰的画质与影院般的效果令人无法拒绝它的诱惑。对于高清视频来说，主流的技术目前主要有MPEG-2、Divx、Xvid、H.264和VC-1。其中MPEG-2、H.264和VC-1是被HD-DVD和蓝光DVD共同选择的三种编码格式，也因此最受瞩目。1080P视频需要满足1920×1080的分辨率，比特率一般都会在10000kbps左右，数据传输速率则会在7000-9000kBps之间，这便要求硬盘有着较强的持续读写能力。当然，高清数据所占的空间也不小，一部影片动辄8GB左右，要存储大量的影片需要相当庞大的空间，1TB是入门台阶，您别嫌大，铁定不够用！

另外一点便是片源的问题，与VCD、DVD盗版满天飞的情况不同，当前蓝光光盘成本仍然较高，虽然有少量破解和盗版价格较低，但大部分影片目前只能通过正规渠道购买正版，动辄数百元的价格不仅用户觉得难以承受，甚至连很多商店都只能用蓝光电影的包装摆放在货架上充门面，可见国内高清光盘的普及尚需时日，这也就成为很多人通过网络下载获取高清电影的主要原因了。而下载庞大的高清影片又受到国内的网速的限制，一部影片没有个几十个小时是下载不完的，因此硬盘不得不长时间连续工作，甚至7×24小时无休，对硬盘的稳定性和功耗等问题都提出了较高的要求，毕竟谁都不希望自己辛苦收藏的东西付诸东流。

安全可靠和大容量会是高清视频爱好者的首选特征，当然企业级硬盘产品足可以满足他们的要求，但价格却难以承受，若谈论起性价比，还是各个厂商推出的，专为影音服务的产品更为出色。

希捷Pipeline HD（ST31000322CS）



希捷Pipeline HD系列硬盘专为高清用户以及DVR用户所设计，它专门用于高清视频的录制、存储和播放，具备前所未有的低噪声、低功耗和高抗振动性能，且可靠性极高，这些特性特别适合7×24小时工作以及高清播放和下载使用。ST31000322CS采用了采用了双碟四磁头设计，总容量1TB，单碟容量为500GB，盘体尺寸为3.5寸，转速为5400r/m、并拥有8M缓存、支持NCQ技术、第二代垂直记录等技术。

西部数据AV-GP（WD20EVDS）

西部数据AV-GP系列硬盘属于节能性硬盘，由于采用了GreenPower技术，具有发热量低、安静、可靠能耗显著降低等特点，适合PVR/DVR、IPTV机顶盒和媒体服务器厂商。AV-GP硬盘具有3大特性：SilkStream、IntelliSeek和优先平擦写技术。WD20EVDS单碟容量500GB，总容量为2TB，缓存容量32MB，具备7200转至5400转自动调节技术。闲置状态下噪声值约为24dB、功耗只有0.4W；读写状态噪声约为33dB、功耗约为5.4W。





日立Cinemastar 5K1000

针对高清市场，作为三大硬盘厂商的另一家日立当然也不甘寂寞，推出了Cinemastar系列硬盘，这种硬盘同样专为处理要求最严苛的高清视频流而设计，性能可靠，容量大，运行安静，具备先进的视听功能，同时具有低功耗、低温度的特点，可同时处理多个视频流。

目前这一系列1TB容量硬盘有CinemaStar 7K1000.C和CinemaStar 5K1000两种产品，其中5K1000比7K1000.C的功耗要更低。且5K1000通过调整电机来降低硬盘转速，从而减少谐波共振，因此在运行时几乎没有声音。日立CinemaStar 5K1000具备多项特征，具有不次于希捷和西部数据的可靠性以及稳定性。它并没有采用500GB单碟容量，但转速却保持在了7200r/m。同时3.3瓦的功耗也比希捷（4.7瓦）和西部数据（5.4瓦）更低。

三星金宝1TB硬盘

三星的硬盘虽然不像希捷、西部数据以及日立的产品那样畅销，但是仍然具有着自己的特色，有着噪声低等特点。三星金宝1TB硬盘，以垂直磁记录技术配合三星独有超晶磁粉阵列（SMPA）技术为核心，使得硬盘磁粉小于50埃，密度小于0.18μm，硬盘盘面更加平滑，读写速度更加均匀、使用寿命更长。而且在噪声控制和环保方面增加了Noise Guard（噪声卫士）、Impac Guard（内部抗碰撞加固技术）、SSB（Shock Skin Bumper，震动缓冲外壳）几项专利技术，降低了硬盘高速运转时产生的共振现象，使稳定性进一步提高。三星金宝1TB硬盘单碟容量为334GB，配备32MB超大缓存，具备8.9ms的平均寻道时间，并提供5年质保服务，值得选购。



二、游戏发烧友

无论硬件的性能有多么优异，3D游戏都会将其吃干榨净，它也是电脑硬件更新换代的一种动力。前文已经说过，硬盘在现阶段已经成为了整机中最大的性能瓶颈，若想获得最为流畅的效果，在硬盘上的花费是不能节省的。

我们知道系统和游戏都是存储在硬盘当中，当运行程序时，硬盘始终处于工作状态，且在游戏过程中如遇到切换地图或是战斗场面，持续的读写必不可少，非常考验硬盘的各项性能，5400r/m和7200r/m的差别在产品此刻立分高下。而固态硬盘在此时有着绝对的优势，虽然它的容量小，但速度绝对够快，用它作为系统和应用程序盘符，并外挂一个大容量的机械硬盘作为存储盘，也是很多发烧玩家的选择。再者便是RAID 0的解决方案，将两块同等容量、速率的硬盘作为一块硬盘使用，性能提升可达到30%左右，也是个物美价廉的方法，只是容错率较低，需要随时备份重要的数据。

金士顿 SNV125-S2/30GB



金士顿这款固态硬盘虽然无法在性能上与高端品牌的产品相媲美，但好在它有着性价比的绝对优势，600多元的零售价格为其增色不少，也为固态硬盘的逐步普及作出了贡献。30GB的容量对于系统与程序来说是勉强够用了，额外配置一块存储盘对于游戏发烧友，预算的负担并不会太重，毕竟他们是以性能为第一优先。SNV125-S2/30GB平均读取速率约为180MB/s、平均写速率约为50MB/s，在固态硬盘中算是中规中矩的产品。

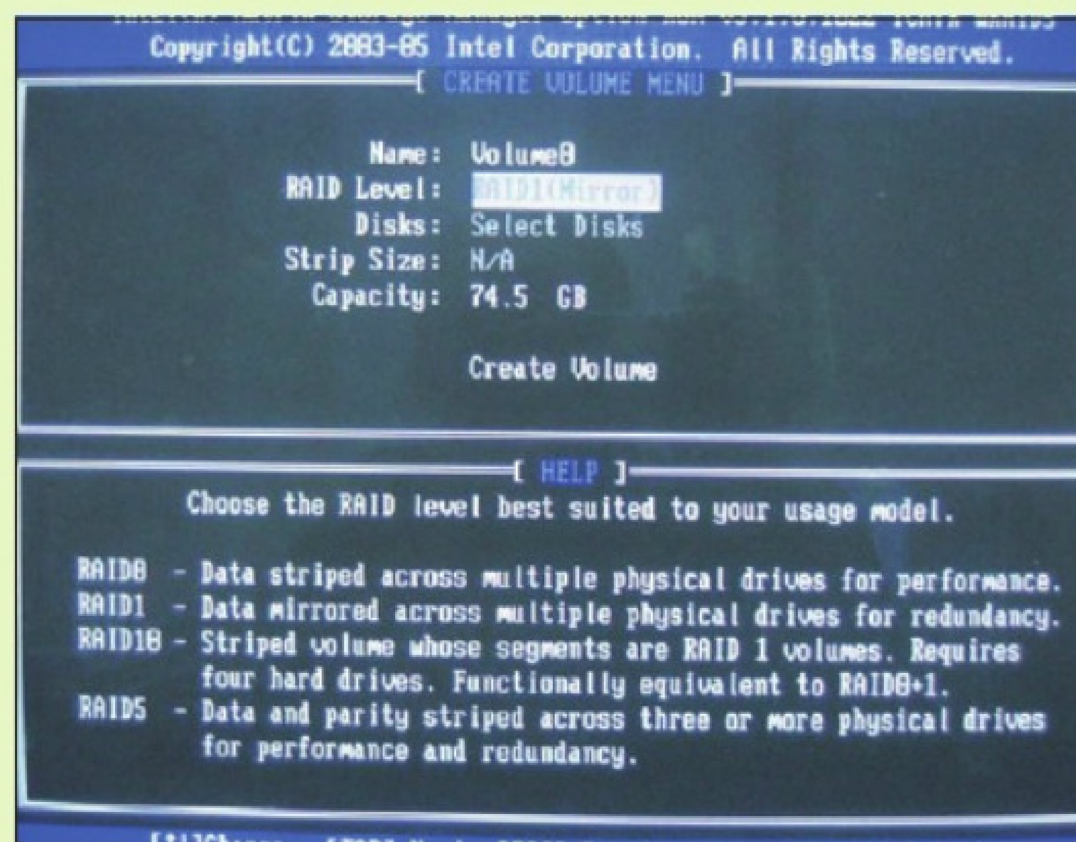
西部数据 迅猛龙150G（WD1500HLFS）



迅猛龙是继猛禽之后，西部数据又一个万转硬盘系列，它采用了多项服务器硬盘技术，并采用2.5英寸盘体封装加3.5英寸散热背板的模式，可更加灵活地安装在机箱内。其性能较上代产品提升了35%，容量提升了一倍，而价格却下降了不少，仅售950元左右，戴尔旗下顶级的外星人游戏主机便是采用了6块迅猛龙组成的强大磁盘系统，用以消除性能瓶颈，可见迅猛龙的强大之处。WD1500HLFS平均读取寻道时间为4.2毫秒、写入寻道时间4.7毫秒、随机寻道时间仅有0.7毫秒，这是7200r/m硬盘暂无法企及的高度了。

RAID模式

最初开发RAID的主要目的是节省成本，当时几块小容量硬盘的价格总和要低于大容量的硬盘。目前来看RAID在节省成本方面的作用并不明显，但它可以充分发挥出多块硬盘的优势，实现远远超出任何一块单独硬盘的



速度和吞吐量。除了性能上的提高之外，RAID还可提供良好的容错能力，在任何一块硬盘出现问题的情况下都可以继续工作，不会受到损坏硬盘的影响（RAID 0模式除外）。

RAID技术分为几种不同的等级，分别可以提供不同的速度，安全性和性价比。根据实际情况选择适当的RAID级别可以满足用户对存储系统可用性、性能和容量的要求。对普通用户来说经常使用的是RAID 0、RAID 1和RAID 10（0+1）、RAID 5等。

现在各类型中高端主板均可提供RAID功能，且界面简单易懂，参看说明书组建RAID系统并非难事，以Intel ICH9R南桥为例，在BIOS内将SATA接口模式更改为RAID，重启自检过后快速按下CTRL+F2便可进入RAID界面，只要根据提示便可组建好RAID系统，剩下的过程用户就不必操心了，由芯片自己来完成即可。

性能提升型的RAID 0是将整个逻辑盘的数据分条分布在多个硬盘上，可以并行读/写，提供最快的速度，但没有冗余能力。RAID 0要求至少两块硬盘，可获得更大的单个逻辑盘容量，且通过对多个硬盘的同时读写获得更高的存取速度。而RAID 0首先考虑的是硬盘的速度和容量，忽略了安全，只要其中一个硬盘出了问题，那么整个阵列的数据都会不保。RAID0+1模式在RAID 0的基础上，加上RAID1的数据镜像功能，保证数据的安全，但此种方法则至少需要4块硬盘，初期的投入较大。

RAID模式中，整体性能是以最低性能的硬盘为基准，也就是说如果5400r/m硬盘和7200r/m硬盘组建成RAID，那么7200r/m硬盘会降速到5400转的性能上使用，所以如想发挥系统硬盘系统的最大性能，尽量购买相同的产品、甚至相同的批次和型号，尽量排除无法预知的问题。

三、其他类型应用

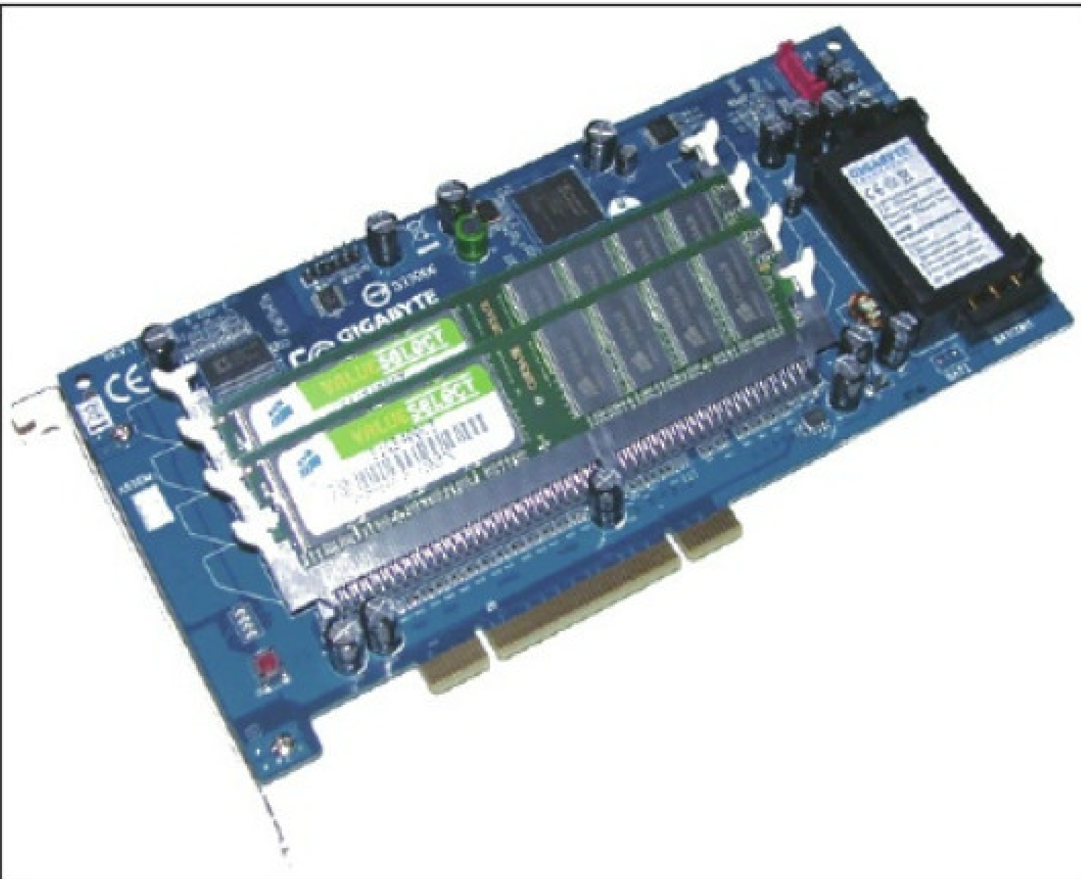
除去高清视频与游戏发烧之外，剩下的便是电脑最为基本的应用领域——日常办公与休闲。这类型的应用本身对电脑的性能没有过多的要求，是以稳定性、安静为主，以市面上所售的产品来看，基本上以环保为主打的绿色系硬盘，如西部数据的Caviar Green、希捷的Barracuda LP和三星的硬盘产品，均可满足这一类型的用户需求。它们在低功耗、低工作噪声、性能一般的情况下提供了较低的自身发热量，对延长硬盘使用寿命有着不小的帮助。

这类用户在选择硬盘上应当注意，尽量选购正规渠道的商品，有知名度的品牌和较为成熟的产品，而不要将主打性能的硬盘列入首选。并在日常办公和休闲时养成良好的使用习惯，如定期进行磁盘碎片整理，对硬盘重要数据和一些系统文件进行备份等维护操作，不用电脑时及时关机，减少硬盘的空转时间等。良好的电脑使用习惯，会将硬盘这种机械型产品的损耗降至最低。

对于部分有DIY能力的移动用户来说，如果对容量要求不高，也可以考虑将内置硬盘更换为目前价格较低的30～32GB固态硬盘，可以明显提升系统速度和移动使用中的安全性。

从希捷刚刚发布的新闻来看，台式硬盘已经全面进入了大容量时代，年内他们会推出首款3TB的产品，迈过2.1TB的32位操作门槛。虽然即将发布的产品只能在64位操作系统上使用，但由此可以看出，硬盘的发展已经开始走向了两条不同的道路：性能的宝座由新兴的固态硬盘来占领，而容量的迅速提升则交由3.5英寸机械硬盘来完成，根据自身的物理特性，在各自擅长的领域内发挥出应有的特点，用以满足用户的需求。虽然曾经有机械硬盘+闪存作为概念宣传，但因为系统等问题，最终流产。但我们也可以看出，传统硬盘的性能已经是无法解决的瓶颈，限于机械结构等问题，进一步提升内部传输速率几乎是不可能完成的任务，所以便有着以闪存为启动盘、机械硬盘为存储盘的设想，它兼顾了2种硬盘各自的优势和特点，并保持了一定的性价比，也许在不久的将来，这类型的产品会因技术的完善和用户呼声而横空出世，谁又敢说这些是不可能的呢？





iRAM的设计思路，会不会采用在硬盘上呢？

挑战i7
——AMD LEO平台评测

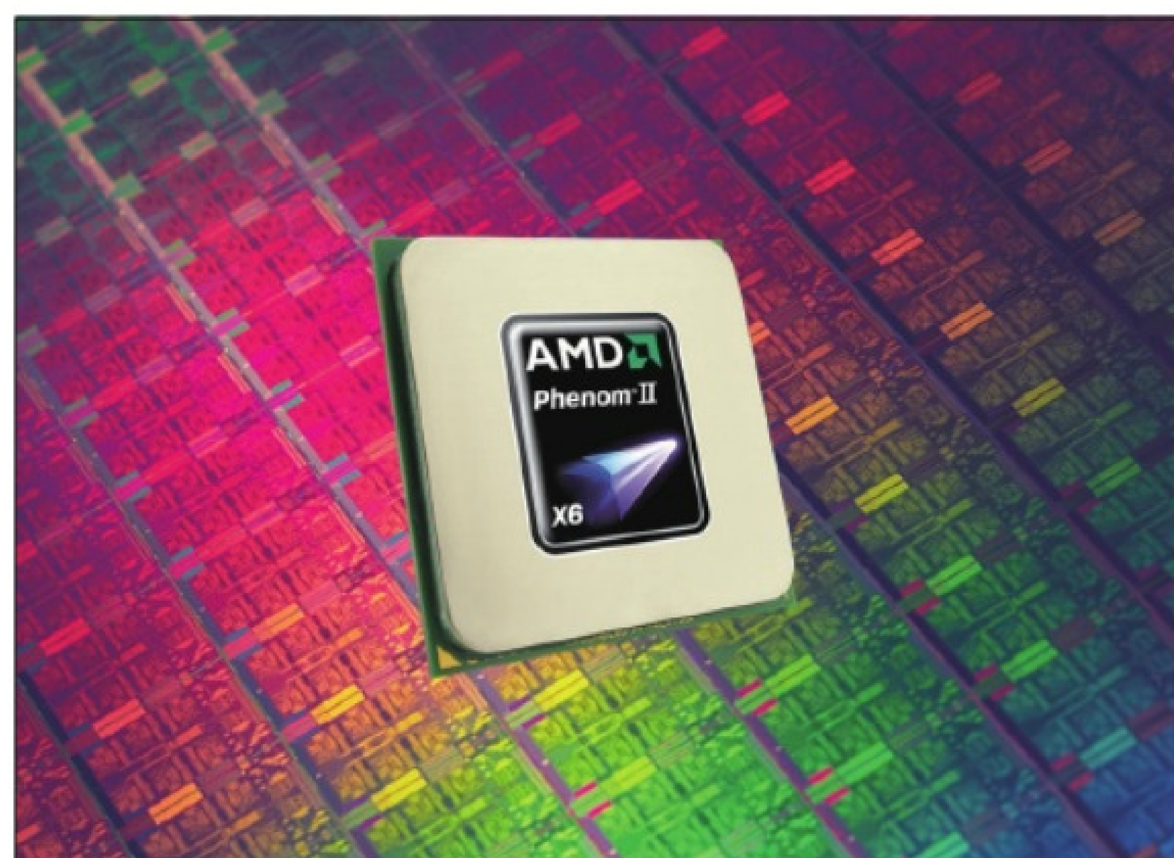
■晶合实验室 魔之左手

2010年4月28日，AMD不仅发布了更全面的8系列芯片组，而且推出了新一代旗舰平台 “LEO”，其中包括AMD PhenomⅡ 6核处理器、AMD 800系列主板、ATI RADEON HD5000系列显卡等顶级产品，而相对于对手来说，这套系统的价格将更加贴近用户，AMD也希望能借此引领6核走向普及。

我们在以前的杂志中已经介绍和测试过LEO平台中的主板与显卡部分，而整个LEO平台中最为耀眼的一颗明星——AMD PhenomⅡ X6 6核处理器却是最后到来的一款产品，也将是我们测试的重点。

托起LEO平台，强大的6核处理器

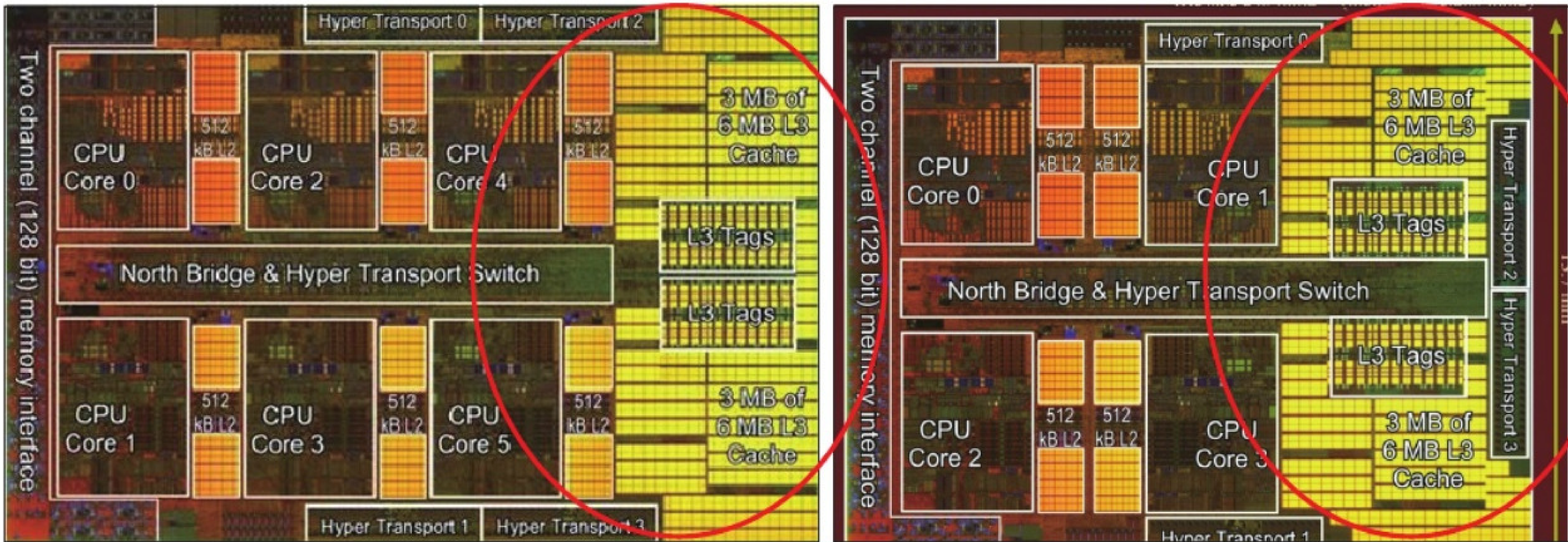
随着Windows 7操作系统被市场迅速接受，其对并行计算的支持能力使得多核处理器的优势前所未有的展现在了普通用户的面前，因此也让普通用户对多核处理器有了旺盛的需求，三/四核（线程）处理器将很快取代双核处理器成为市场主流。而针对多线程优化的程序和高清视频、图片的播放、处理等应用，会轻易使4核处理器达到满载状态，因此更多核心的处理器越来越受到中高端用户的关注和欢迎，6核处理器成为厂商针对中高端市场的下一个热点产品。



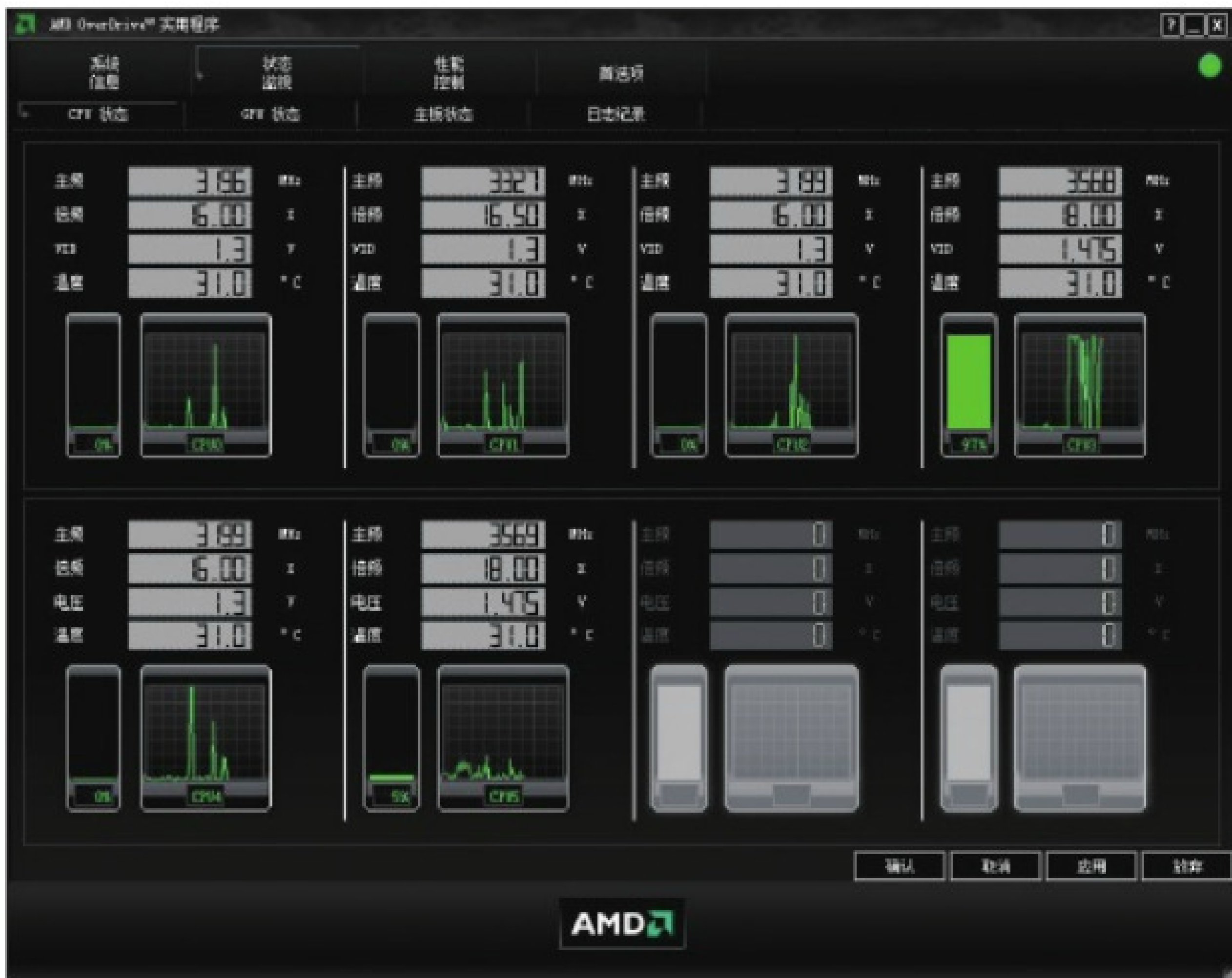
相对于我们已经测试过的Core i7 980X，AMD 6核处理器的售价要低得多，并非是所谓的“至尊版”产品，而是一款真正面向主流市场的多核产品，最顶级Phenom Ⅱ X6 1090T的官方报价为295美元，约合人民币2000元左右，即使加上890FX主板与RADEON HD5970显卡构成完整的最高端LEO平台，总价格也仅有7299元左右，甚至比i7 980X处理器本身的价格都要低一些。以处理器价格来看，Phenom Ⅱ X6 1090T目前真正的对手实际上是4核心的Core i7 930而非Core i7 980X，当然本次测试的主要对比对象也是Core i7 930。

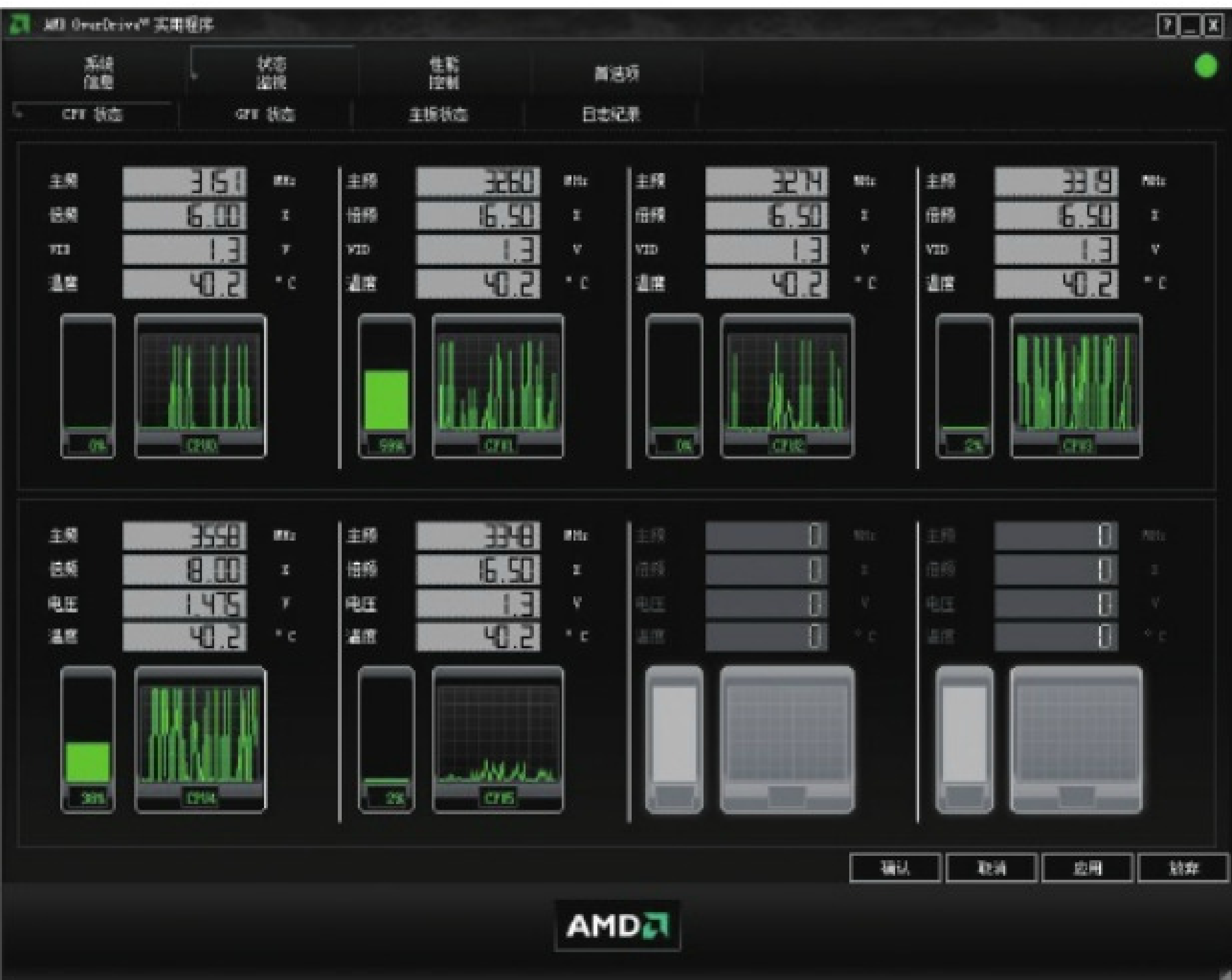
处理器规格对比				
处理器类型	AMD Phenom Ⅱ X6	Intel Core i7	Intel Core i7至尊版6核	AMD Phenom Ⅱ X4
处理器型号	1090T	930	980X	965黑盒
核心数量	6	4（8线程）	6（12线程）	4
频率	3.2GHz	2.8GHz	3.33GHz	3.4GHz
Turbo频率	3.6GHz	3.06GHz	3.65GHz	/
一级缓存	6×128kB	4×64kB	6×64kB	4×128kB
二级缓存	6×512KB	4×256KB	6×256KB	4×512KB
三级缓存	6MB	8MB	12MB	6MB
总线类型	HyperTransport 3.0	QPI	QPI	HyperTransport 3.0
总线速度	4.0GT/s	4.8GT/s	6.4GT/s	4.0 GT/s
接口	socket AM3	LGA1366	LGA1366	socket AM3
制造工艺	45nm	45nm	32nm	45nm
晶体管数量	9.04亿	7.31亿	11.7亿	7.61亿
核心面积	346平方毫米	263平方毫米	248平方毫米	258平方毫米
热设计功耗	125W	130W	130W	125W
内存支持	双通道DDR2-1066/DDR3-1333	三通道DDR3-1066	三通道DDR3-1066	双通道DDR2-1066/DDR3-1333
配套芯片组	AMD 890FX	Intel 58X	Intel 58X	AMD 790FX
参考价格	2000元	2050元	7999元	1250元

PhenomⅡ X6 6核处理器的开发代号为Thuban，在规格上近似于增加了两个核心模块的Deneb PhenomⅡ X4 4核处理器，一级缓存和二级缓存为每核心128KB/512KB，所有核心共用的三级缓存容量则保持6MB。其制造工艺仍然为



Thuban核心的三级缓存部分并未增容





Turbo Core超频是以组为单位，但负载却是以独立核心为单位动态分配的

45nm，最高TDP仍为125W，更先进的40nm或32nm制造工艺可能必须等到未来的Fusion了。

AMD的6核处理器仍采用AM3接口，HyperTransport 3.0总线，总线频率达到2000MHz。为了保证大量无法完全发挥6核心性能的应用以及对频率更加敏感的软件，Thuban核心还增加了一项类似Intel睿频的技术，即Turbo Core，支持Turbo Core的处理器的运行频率有两种方式，即标准频率与Turbo Core频率。

拥有Turbo Core技术的AMD处理器如1090T，在运行一些对多线程优化不足的软件或游戏时，会自动关闭三个核心，同时在标称TDP内大幅提高另外三个核心的频率，由3.2GHz提升至3.6GHz，使运行程序的核心拥有更强的性能。AMD Turbo Coer技术以多个核心为一组设置，例如在6核的10XXT和4核的9XXT处理器中就分别采用3核和双核为一组，以适应Win 7系统中对多核心运算能力的需求，据此AMD也认为对手睿频技术提供的单核心独立调节功能，特别是单核心频率提升在Win7中其实并不实用（在末尾增加T的产品型号代表支持Turbo Core）。

与基于架构底层的睿频技术不同，AMD Turbo Core技术的实现层面要高一些，因此无法像睿频技术那样针对每一个核心进行调节，或者完全关闭某些核心，但也有一定优势，那就是可以在操作系统中对处理器的频率、电压等进行软件监控和设置。

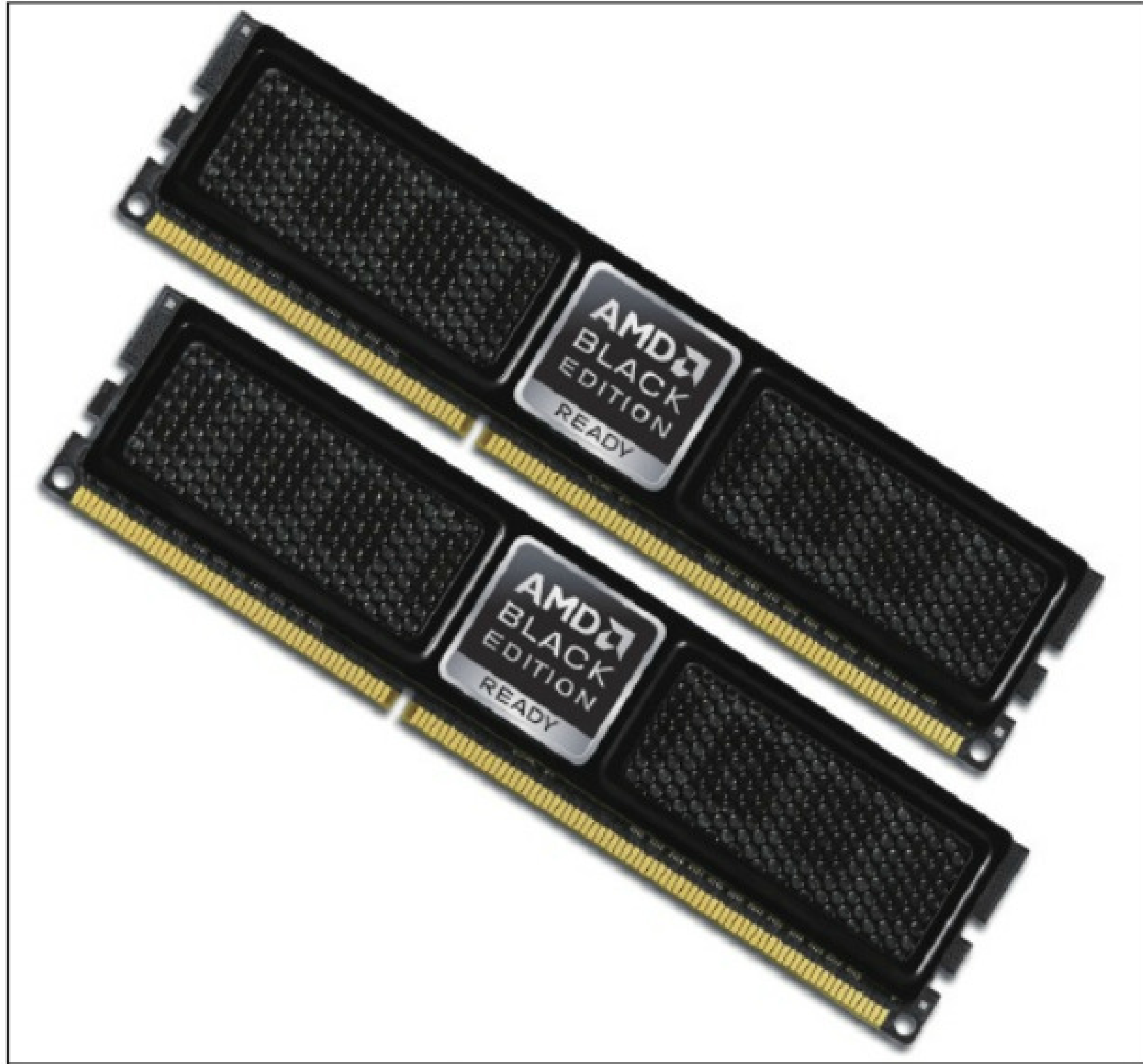
睿频技术Turbo Boost

在英特尔Nehalem架构的处理器中，每个处理核心都带有自己的PLL同步逻辑单元，每个核心的时钟频率都是独立的，而且每个处理核心都有自己单独的核心电压，这样的好处是在深度睡眠的时候，独立的处理核心几乎可以完全被关闭。而在之前的多核心处理器中，所有处理核心都具备相同的核心电压，也就是说着活跃的处理核心与不活跃的处理核心都要消耗相同的功耗。英特尔Nehalem架构处理器中的PCU（Power Control Unit，功率控制单元）可以监控操作系统的性能，并向其发出命令请求。因此它可以非常智能的决定系统的运行状态，该核心应处于高性能模式还是在节电模式。

当应用负载提高时，系统可以在TDP的允许范围内对核心主频进行超频：如果4个CPU内核中有两个核心检测到负荷不高，那么其功耗将会被切断，也就是将相关核心的工作电压设置为0V，而节省下来的电力就会被处理器中的PCU用来提升高负荷内核的电压，从而提升核心频率最终提升性能。当然不仅限于这一种状态，也可以是关闭一个核心或关闭3个核心。

可以直接设定电压等指标

强力支撑，LEO新的软硬件配置



黑版认证内存

LEO平台中包括AMD 890系列芯片组（搭配SB850南桥）以及中高端RADEON 5000系列显卡。另外AMD还提供了新的应用软件，例如AMD OverDrive监控设置软件、AMD Fusion Utility for Desktops硬件设置软件、Fusion Media Explorer媒体浏览器、ATI Catalyst Control Center显卡控制台等。

890FX/GX芯片组可提供2×16/2×8 PCI-E 2.0交火（CrossFire），原生SATA3 6Gbps等功能来配合6核心的高速处理能力。它们还提供了新的AMD黑版内存（Black Edition Memory）参数预设功能，与黑盒处理器配合，可提供更稳定的超频平台。RADEON 5000显卡则是代表着目前最高端DX11性能的产品，与对手相比，芯片规模、功耗控制、成本等都更为合理。这两款产品我们都在之前进行过相应的介绍与测试，这里就不再赘述。

AMD在每次平台更新时都会为新平台准备附加软件，例如我们前文中介绍Turbo Core功能就采用了功能强大的最新版AMD OverDrive，它包括对CPU各个核心、GPU和主板的频率、电压监控，对CPU各个核心可分别进行电压和温度、频率的设置，它拥有基于平台的全面功能，远远强于Intel提供的处理器状态监控软件。



Fusion Utility for Desktop



Fusion Media Explorer

捉对厮杀，测试平台介绍

在测试中，除了处理器和内存架构外，我们采用了完全相同的硬件、系统配置，针对3A平台强调的平衡性，在一些带有显卡参与的性能测试中包括了低分辨率低画质以及目前的主流画质设置，前者对显卡处理能力的要求很低，显卡性能绰绰有余，不会对速度产生任何限制，可以充分对比处理器/内存系统的性能，后者则主要用于测试实际应用中整个平台的3D能力以及配置的平衡性。

测试平台	
CPU	AMD Phenom Ⅱ X6 1090T
	Intel Core i7 930
主板	华硕P6X58D premium
	微星890FXA-GD70
内存	KINGMAX DDR3 1600 2GB×3
	KINGMAX DDR3 1600 2GB×2
显卡	RADEON HD5850
硬盘	希捷7200.12 1TB
电源	Tt ThoughPower 1200AP
显示器	BenQ M2400HD
操作系统	Windows 7 X64简体中文版
驱动程序	AMD芯片组驱动10.3
	ATI催化剂驱动10.4

闪电光速拳，LEO的实际测试

一、算术性能及理论测试

Super π 和wPrime

这是两款测试系统算术运算能力的软件，Super π是利用CPU的浮点运算能力计算圆周率的小程序，支持计算到小数点之后3200万位，其基本型仅能用到处理器的一个核心。wPrime则是一款通过算质数来测试计算机运算能力等的软件，可支持多个核心/线程，在测试中我们分别测试了6个或8个线程的成绩。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
Super π 8M（单位：秒，得分越小越好）	52.612	37.014
wPrime 32M多线程（单位：秒，得分越小越好）	8.435（6线程）	8.207（8线程）

数学运算能力与架构能力关系非常大，无论是单核运算能力还是开启多线程后，Phenom Ⅱ X6 1090T的成绩都仅仅能接近而无法超越Core i7 930。但需要注意的是，启动多线程后测试，Core i7 930的8线程与Phenom Ⅱ X6 1090T的6线程在成绩上非常接近，比单核测试的相对差距小得多，可见AMD真实的物理内核在多线程能力上还是明显高于Intel虚拟线程的。

Sisoft Sandra 2010

这是一款综合性的测试软件，提供了处理器、内存、硬盘、显示系统、网络等多个分系统的各种性能测试，我们选取了处理器的算术计算、多媒体计算和内存带宽等几项。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
算术处理器GOPS	60.74	74
多媒体处理器Mpixel/s	179.22	139.35
内存带宽GB/s	16	18.88

很明显，由于架构方面的差异，Phenom Ⅱ X6 1090T在这些更偏向于理论性能的测试中处于劣势，但实际执行各种软件时表现出来的差距并没有这么明显，而多媒体能力测试中Phenom Ⅱ X6 1090T的胜出，也说明了它在图形图像处理上的优势，这点在后面的测试中也有所体现。

二、实际应用能力测试

PCMark Vantage

这款软件是我们常用的系统综合性能测试，它采用比较贴近实际的多种应用进行测试，其原理我们这里不再赘述。

比较有趣的是，尽管我们采用的是SATA2接口硬盘，但很明显SB850的硬盘性能还是有一定提升。但在其他测试项目中，Phenom Ⅱ X6 1090T与对手互有胜负，需要注意的是，因为涉及到内存容量，所以这里的内存得分上，采用两条内存的AMD系统多少有些吃亏。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
总分	7986	8294
内存得分	6752	7206
视频得分	5254	5373
游戏得分	8492	8925
音频得分	6861	7138
通信性能	8382	7130
创造能力	7738	7546
硬盘得分	4615	4416

7-Zip

7-Zip虽然很少有普通用户选用，但却是一些较为专业的用户采用的压缩软件，我们经常见到的7z文件就是它的默认格式，它还支持目前的主流压缩文件格式。7-Zip不仅压缩比出色，而且支持多核多线程，还可以显示核心利用率。

尽管仅能支持6个线程，但与8线程的Core i7 930相比，Phenom Ⅱ X6 1090T的压缩速度与对手基本相同，解压速度则要更高，而对应的，这也说明Phenom Ⅱ X6 1090T每个线程——即真实核心的能力（使用率得分）要远远高于Core i7 930。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
压缩速度KB/s	13319	13512
CPU使用率	503%	666%
使用率得分MIPS	3061	2355
解压缩度KB/s	213267	186368
CPU使用率	583%	782%
使用率得分MIPS	3377	2262

CineBench R10

这是一款3D专业处理能力测试软件，支持多线程同时运算，可以用来评测多核处理器以及显卡的性能。

这款软件更强调核心而非线程数量，因此Core i7 930在多核心测试中反而落在下风。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
Rendering（1CPU）	4120 CB-CPU	4264 CB-CPU
Rendering（xCPU）	18537 CB-CPU	17102 CB-CPU
多核效率	4.5×	4.01×
OpenGL Standard	7981 CB-GFX	8321 CB-GFX

x264 HD Benchmark

这款软件通过对一段720P分辨率视频的实际处理来测试电脑的性能，目前的主流视频处理软件都对多核多线程处理器进行了优化。

在实际视频处理测试中，Phenom Ⅱ X6 1090T表现出了明显的优势，至少在这款软件中，多物理核心完胜多线程。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
x264.exe v0.58.747		
Pass1（fps）	89.66	73.54
Pass2（fps）	26.67	25.19
v0.59.819M		
Pass1（fps）	88.63	76.96
Pass2（fps）	28.64	27.98

三、3D娱乐性能

当然对于我们的大部分读者来说，最关注的还是平台的3D娱乐性能，我们使用的都是大家已经非常熟悉的软件，所以就不再进行单独介绍了。在所有的游戏测试中都包括了低画质低分辨率，用来体现平台的运算能力，特别是CPU浮点运算性能；另外还有更贴近实际应用的测试采用1920×1080分辨率、高画质、4倍全屏抗锯齿，这一成绩才真正体现出平台的3D能力。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
3DMark06（DX9）高画质		
CPU得分	10467	5185
3DMark Vantage（DX10）高画质		
GPU得分	12285	12734
CPU得分	16599	18323
Heaven Benchmark 2.0（DX11）		
1024×768/曲面细分等级中/渲染等级低	74.6	74.8
1920×1080/曲面细分等级超高/渲染等级高	17.4	17.9
使命召唤6——现代战争2（DX9）		
1024×768低画质	139.481	138.445
1920×1080高画质4×AA	111.646	125.595
FarCry2（DX10）		
800×600低画质	116.86	136.865
1920×1080超高画质4×AA	34.295	33.26
战场2——叛逆连队（DX11）		
1024×768低画质	156.821	156.472
1920×1080高画质	58.860	54.325

在多数低画质测试中Phenom Ⅱ X6 1090T与对手旗鼓相当，但大部分高画质测试中，帧数或得分较明显的超过对手平台。

四、功耗测试

为了对比处理器的实际功耗，我们要尽量剔除功耗较大，波动也较大的显卡对系统整体功耗的影响，因此选用了可将处理器功耗提升至极限，但完全不会启动显卡3D运算的wPrime软件。wPrime采用多线程方式，基本上可以测试出处理器的满载功率。需要注意的是，我们的测试功耗来自整个系统，包含了内存、芯片组、硬盘、显卡等部分，并非完全来自处理器，但前者所占份额相当小（在此测试中，除显卡外合计也就10W左右），所以这一功率结果还是比较有代表性的。

项目/型号	Phenom Ⅱ X6 1090T	Core i7 930
wPrime（满载）W	220	209

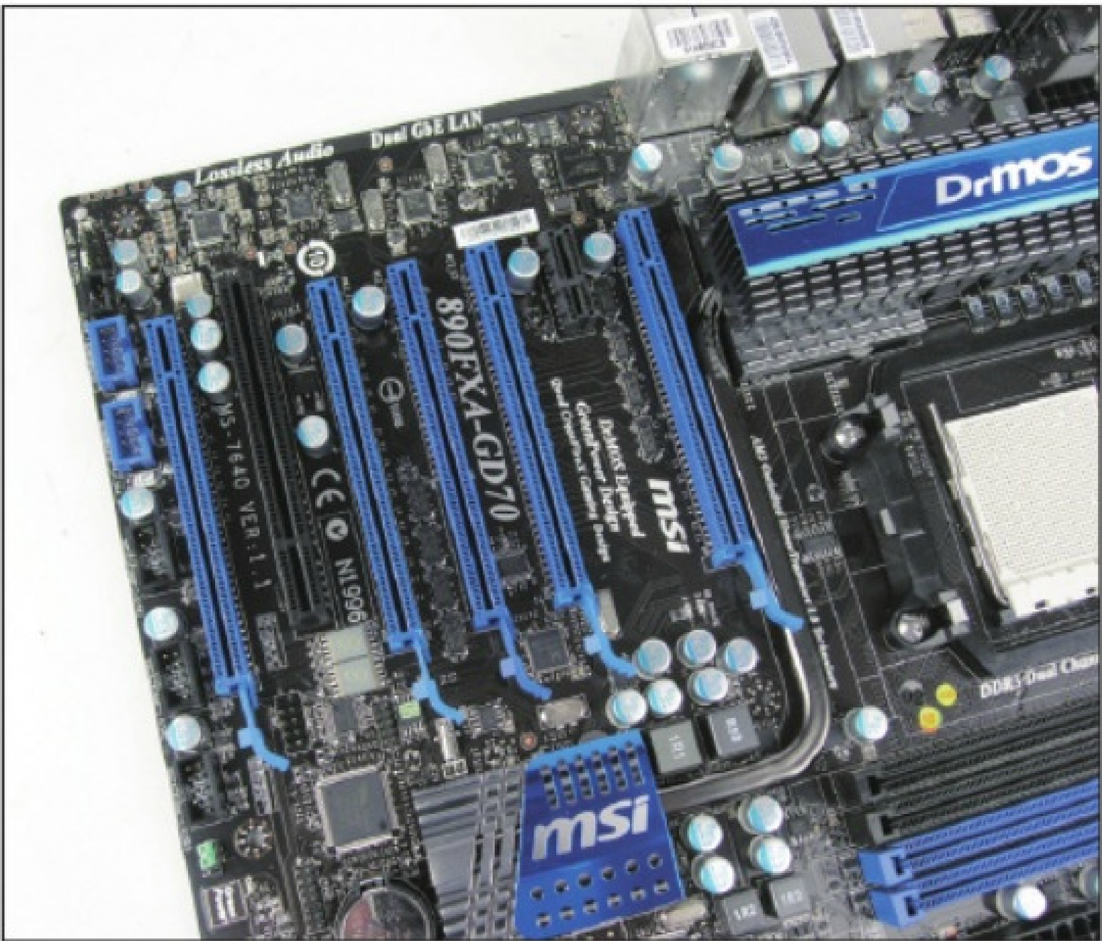
两者都达到满载的情况下，功耗非常接近，尽管功耗略高，但考虑到Phenom Ⅱ X6 1090T多出两个核心，其在性能/功耗比上就表现得相当出色了。

6核LEO平台，中端新标杆

从上面的测试中我们可以清楚地看到，在视频处理、图形处理等较为高端的应用中，Phenom Ⅱ X6 1090T表现出了非常明显的优势，而在大部分普通应用中，由于Core i7架构本身的强大能力，930与1090T的测试成绩非常接近，甚至有时能略占优势。但也许是3A平台自身的平衡性与兼容性更出色，在《孤岛危机2》《叛逆连队》等游戏测试中，突出整体3D性能的高画质测试成绩，LEO平台竟然以微弱优势翻盘，反而比Core i7 930 + X58平台的得分更高。

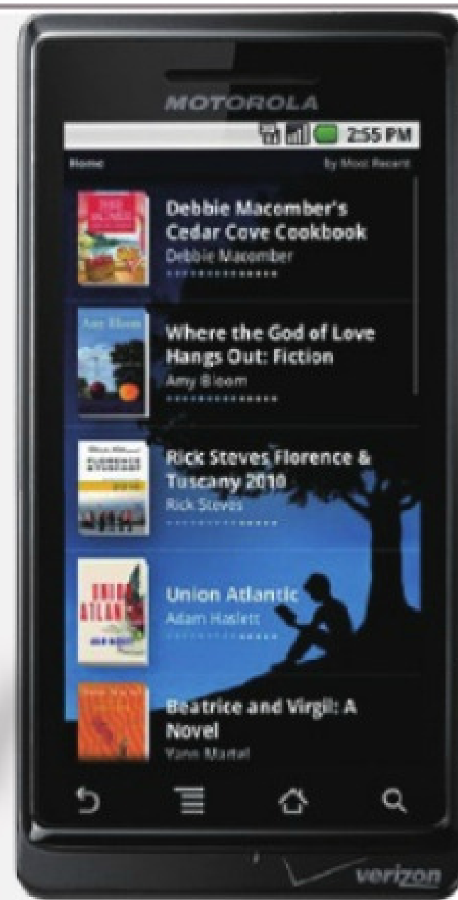
从测试成绩看，AMD Phenom Ⅱ X6仍然不具备向Intel至尊版产品挑战的能力，但在其价位上，却完全拥有与4核心Core i7对抗的能力，使AMD又一次在中高端市场获得了有实力的产品，可以重新争夺这一市场的份额。而从应用上来讲，6核系统不仅在一般应用，游戏娱乐方面可以提供与其价位相符的能力，而且对资金有限的半专业用户来说，实实在在的50%核心能力提升，也确实能带来实实在在的工作效率提升，这一点和之前中端市场AMD以四核处理器对抗同价位双核产品的情况其实非常相似。

而对我们的读者来说，LEO平台更重要的意义不是那些很少用到的专业处理能力，而是能够以较低的价格，获得更强大的性能，例如SATA 3.0和大部分890FX/GX主板都将支持的USB3.0、多路CrossFire等，它们对用户的使用感受提升更加明显。



我们的测试平台可以支持4路交火





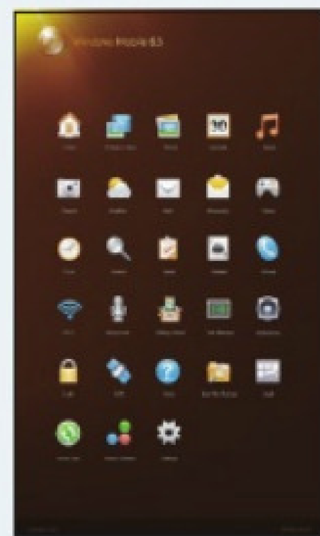
■北京 狂暴鸭

市场聚焦

乱战中生存 乱斗中发展

纵观人类世界的文明史，分分合合、扩张与兼并、内斗而分裂，与现今的手机市场何其相似。这里所要讲的并不是手机制造商之间的斗争，而是手机系统之间的相互纠葛。在手机刚刚普及的时候，无论什么品牌的产品，全都功能简单、界面简陋。这是因为当时的科技水平没有能力将强大的性能融合在小小的手机中。

随后微软看到了手机系统的商机，推出了Windows Mobile操作系统，限于硬件等因素，它只能在高端手机和主打商务的PDA中存在。没有竞争的市场是孤独的，采用Windows Mobile系统的手机在当时红极一时，却没有任何可以将其拉下马的产品出现。直至2005年，诺基亚推出采用Symbian系统的N系列智能手机，市场才突然出现了转机，一夜之间N70家喻户晓，而多普达的某些型号产品也变得平易近人。当苹果推出了iPhone OS系统的iPhone；搜索引擎巨头Google推出了Android半开放式手机系统；特别是Intel与诺基亚联合启动MeeGo后，智能手机市场的大乱斗正式开始了。



微软的Windows Mobile手机操作系统倾向于将手机和个人电脑进行融合，Windows Mobile将用户熟悉的桌面Windows体验扩展到了移动设备上，沿用了微软Windows操作系统的界面，许多用户都能很快上手。由于都是采用微软Windows，桌面电脑系统与手机系统进行了无缝结合，使得许多手机上的操作可轻松实现，这也是当时很多人选择这类机型的原因，但由于屏幕分辨率和操作繁琐等原因，远不及诺基亚的Symbian系统系统来得便捷。

但当手机性能发展到一定高度时，Symbian的弱点便显现出来，软件安装需要证书、硬件孱弱、软件应用缺乏官方平台的支持，最为重要的是系统的更新停滞不前，以现在S60第五版来说，较前代产品并没有发生太多的变化。不思进取是诺基亚现在最大的问题，诺基亚如何再现昨日的辉煌，MeeGo是不是它最后的一张牌，也只能等待时间来验证。iPhone的出现改变了人们对触摸操作的概念，也颠覆了对手机应用狭隘的思考，iPhone OS是好是坏不用过多的评论，但它改变了手机行业的盈利模式，促使手机行业产品链条更为健康地发展，消费者可以在平实的价格内拥有性能不俗的产品，仅此一项我们就该去感谢苹果。



以上所说的几个常见手机系统都是封闭式的，对崇尚自由的Google来说很不可理解，于是乎Android项目上马，半开源模式可为手机厂商提供更多的自由空间。据最新的统计结果，Google已超过微软成为最大的手机系统提供商，连扬言成为中国iPhone的联想乐Phone都采用了Android，不难理解半开源的系统对制造商的诱惑到底有多么大。



大浪淘沙、胜者为王，手机系统之间的争端，可以让我们看到开源的优势、品尝到到创新的魅力，也享受到了丰厚软件资源带来的乐趣。硬件与软件完美的结合拥有无限发展空间，现在的手机已经不像是手机，未来的手机能成为什么？也许Intel的构想并非遥不可及，也许未来的手机就是今天的电脑。

热点速递

“骑”特的罗技Z205笔记本音箱



罗技的外设产品，经常会给人一种在贵而好用与贵而无用之间游离的感觉（鼠标除外），但无论是哪一种情况，至少可以证明罗技是勇于创新和尝试的。这款新近推出的Z205音箱便是一个很好的例子，它可以直接夹在笔记本电脑屏幕边缘上，通过USB接口进

行供电，随时随地享受音乐带来的魅力。不过14英寸笔记本电脑正朝着强调音效的方向前进，小尺寸的电脑用户为了便携性是不会随身带着Z205的，那么它的生存空间究竟有多大呢？其起售价为280元左右，忍受不了笔记本自带扬声器效果的有钱人可以体验一下。

亚马逊的手越伸越长了 Kindle for Android即将问世



Windows、Mac、黑莓手机和iPad、iPhone上都有了Kindle电子书的应用软件，作为内容提供商，亚马逊的触角伸的已经够远了，现在连Kindle for Android也将出现。看样子亚马逊的目的不仅仅是电子书，而是要全平台制霸，将自己的书以最快的速度推广出去，利用内容努力赚钱。目前已知这款软件需要Android 1.6版本以上，并且需要有SD插槽的机器，理论上采用Android的平板电脑也是可以的。它支持搜索和购买Kindle Store上的五十万本图书，当然同步书签、笔记等功能也必不可少。

剖析乐PHONE“预存话费送手机”24个月合约计划（修正版）

列1	66元套餐	96元套餐	126元套餐
一期现金投资（手机补差价+预存话费）	2199+700=2899	1999+900=2899	1299+1600=2899
24个月共需话费	66*24=1584	96*24=2304	126*24=3024
24个月共返话费	29*24=696	37*24=888	66*24=1584
亏损话费（预存话费-共返话费）	700-696=4	900-888=12	1600-1584=16
二期话费投资（共需话费-共返话费）	1584-700=884	2304-900=1404	3024-1600=1424
共投资（一期现金投资+二期话费投资）	2899+884=3783	2899+1404=4303	2899+1424=4323
纯手机投资（共投资-共需话费）	3783-1584=2199	4303-2304=1999	4323-3024=1299

列1	156元套餐	186元套餐	226元套餐
一期现金投资（手机补差价+预存话费）	1099+1800=2899	0+2899=2899	0+2899=2899
24个月共需话费	156*24=3744	186*24=4464	226*24=5424
24个月共返话费	75*24=1800	120*24=2880	120*24=2880
亏损话费（预存话费-共返话费）	1800-1800=0	2899-2800=99	2899-2800=99
二期话费投资（共需话费-共返话费）	3744-1800=1944	4464-2880=1584	5424-2880=2544
共投资（一期现金投资+二期话费投资）	2899+1944=4843	2899+1584=4483	2899+2544=5443
纯手机投资（共投资-共需话费）	4843-3744=1099	4483-4464=19	5443-5424=19

列1	286元套餐	386元套餐	586元套餐
一期现金投资（手机补差价+预存话费）	0+2899=2899	0+2899=2899	0+2899=2899
24个月共需话费	286*24=6864	386*24=8264	586*24=14064
24个月共返话费	120*24=2880	120*24=2880	120*24=2880
亏损话费（预存话费-共返话费）	2899-2800=99	2899-2800=99	2899-2800=99
二期话费投资（共需话费-共返话费）	6864-2880=3984	8264-2880=5384	14064-2880=11184
共投资（一期现金投资+二期话费投资）	2899+3984=6883	2899+5384=8283	2899+11184=14083
纯手机投资（共投资-共需话费）	6883-6864=19	8283-8264=19	14083-14064=19

怎么购买乐Phone才合适？

联想的乐Phone终于出现了，它是否能成为中国的iPhone暂且不论，先说说它的购买方式吧。正规的渠道有两种方式，一种是存话费送手机、一种是买手机送话费（次月赠送话费），无论是那种，实际购买费用扣除话费，对新用户来说诱惑很大。

但如果不是新用户，那么麻烦就多了一些，纯裸机购买的话最低价格也要在2800元，似乎亏了一点。还有最后一种省钱的方法就是从淘宝购买套卡套机，不知道会有多少人去选择？最后附上为新用户准备的价格分析表。

业界风云

尼康D3S和AF-S尼克尔70-200mm f/2.8G ED VR Ⅱ 荣获TIPA 2010年度奖项





D3S相机是尼康FX格式数码单镜反光相机的最新旗舰机型。该相机配备尼康新开发的 CMOS影像感应器（36.0mm×23.9mm），继承了D3相机的大部分优异功能，在摄影史上具有里程碑式的意义。AF-S尼克尔70-200mm f/2.8G ED VR Ⅱ是一款高性能快速镜头，与尼康FX格式兼容，能为专业用户和高级摄影爱好者提供卓越的成像质量。

无线显示技术 我们需要吗？

Intel正在打造一个技术，可为智能手机、平板电脑等移动设备提供Wi-Di无线显示技术。Wi-Di使用户能够从PC向高清电视机以无线方式传输图像和视频。简单来说，你就是可以直接在家中的电视上看视频，而这个视频的信号内容来源于你的笔记本，中间的设备就是Intel提供的无线视频发射装置，也就是说，将来我们可以随时把手中的手机，上网本内容发射到大屏幕电视上。



对于已经拥有高清播放能力的PC来说，这个无疑会给家中的数码连线带来便利。据Intel表示，现在的Wi-Di技术有0.15秒的延迟，还不知道是否能够穿越墙体，但对于商务投影仪来说，这是个不错的配合卖点，具体上市销售的时间仍不得而知。

奇趣古怪

这年头钥匙链也靠不住了



科技总是一把双刃剑——运用得当造福人类、运用不当祸害一方。摄像头越做越小，偷拍就越来越便利，恶人作案也越来越方便，时时刻刻警惕身边的事物对本已被生活压力所迫的人来说，更是身心俱疲。这款相机采用钥匙链的形式，又配上了变形金刚的标志，很容易让人误以为它很普通，但它确确实实能拍摄200W像素的照片、录制VGA影片甚至还能听MP3。世界太可怕了，哪有安全的地方呢？ P



头牌新闻

创意狂潮席卷而来——Adobe Creative Suite 5用户大会在北京盛大开幕

■本刊记者 闪客小白


Paul Burnett先生现场讲解Flash

2010年5月19日，Adobe公司在北京召开题为“创意5极限”的中国区用户大会，与会的1000余位来自各个行业的设计和研发人员、合作伙伴、终端用户及媒体记者共同见证了新产品系列的全新特性。Adobe公司到会的高层包括亚太区副总裁Julian Quinn、亚太区创意解决方案产品市场经理Michael Stoddart、亚太区市场总监Mark Phibbs、亚太区技术解决方案经理Paul Burnett先生等。在活动中，Adobe亚太区市场总监Mark Phibbs表示：“从创新的工具到简化的工作流程以及适用于形形色色内容发布的跨媒体解决方案，Adobe Creative Suite 5致力于帮助用户的创作和发布更富成效、更具创意，同时尽情享受无需编写代码的交互式功能。”会后，Paul Burnett先生接受了本刊记者的专访。

记者：目前HTML5的逐渐升温，CS5做了哪些支持，Flash是否感到HTML5的威胁？

Paul Burnett：HTML5目前还未成为行业标准，仍处于早期阶段，目前一些浏览器虽然支持HTML5的部分特性，但它们的实现方式都不同，最终在浏览器上的表现效果也不尽相同，虽然我们也对HTML5的特性充满期待，可现实是HTML5离成熟还有很长一段距离。我们目前的Dreamweaver和未来的Flash都会对其提供支持，开发者会从中受益匪浅。HTML5在短时间内是不可能替代Flash的，首先它不具备Flash在不同浏览器上表现一致的优势，而且它可实现的效果十分有限，远不如Flash强大。

记者：在CS5中，Flash在表现力上有何增强，对于Flash游戏的开发者有何益处？

Paul Burnett：Flash的多点触摸功能可令游戏玩家体验到更多乐趣，而对于开发者，Flash Player 10.1和AIR2能令他们的作品在不同终端上获得一致的表现力，使游戏不再在局限于PC和游戏主机，并能良好地运行在各种设备上，加上我们在全球有众多合作伙伴，使Flash的易用性和最终作品的表现力都有很大提升。

记者：在我们《大众软件》的读者中，有许多人有兴趣学习Flash和Dreamweaver，CS5是否能帮助他们更方便地学习、应用这些软件呢？

Paul Burnett：Flash CS5中的“Code Snippets”（代码片段库）就是个十分适用于新手的功能，普通用户完全能用“拖拽”的方法，方便地制作Flash动画，而且这些代码都配有详尽的注释，方便新手进行学习。对于一些常用功能，Flash CS5还能将它们保存起来，需要时可快速双击调用。另外，在Adobe 主页上还有“Adobe TV”专区，里面有各种简单易学的视频教程，这些教程都不是冗长无趣的长篇大论，而是10分钟一集的趣味视频，新手在这里能快速学习各类技巧、技术。P



硬件店

汉王推出TouchPad B10/B20平板电脑



5月18日，汉王科技股份有限公司面向新商务人群发布了其两款平板电脑TouchPad B10/B20，它们配备了低功耗高性能的Intel CULV 和Atom处理器，同时预装Windows 7和Windows XP操作系统，并支持80多万个扩展应用程序。它们预装400套电子杂志，2000本电纸书，同时带有价值8000元的时代光华正版视频讲座。

BenQ La Vie电脑开启乐活新主张

La Vie在法语中是“生活”的意思，BenQ推出的La Vie电脑就犹如一款“时尚家具”，可融入居室装潢和都市男女的生活。它采用普通机箱三分之一大小的精致小机箱。主机箱上还有贴心的收纳设计，耳机、图钉、幸运符、曲别针。搭配22英寸16:9白色宽屏液晶显示器，内嵌BenQ独家显彩科技。再如创新隐藏式光驱、隐藏式前置音频及USB接口设计，不仅保持面板整体美观，更具防尘功能，避免因覆盖灰尘而导致接口灵敏度下降的现象。La Vie电脑采用英特尔 奔腾双核E5300处理器，主频2.6GHz、800MHz前端总线、2M二级缓存；内置2G内存、320G 7200转超大硬盘，可充分满足家居用户的需求。



AMD新一代FirePro专业卡发布

2010年5月11日，AMD在北京正式发布了其新一代ATI FirePro系列工作站专业显卡。在此次发布中，AMD同时发布了五款新一代ATI FirePro专业图形卡以及远程多屏显

示专业图形卡——ATI FirePro RG220。新一代ATI FirePro专业图形卡在运算能力上有着非常显著的提升，最高1600个流处理器的配置，能够带来前所未有的运算能力。相比上一代专业卡，新一代ATI FirePro专业图形卡可以实现1.3-2倍的性能提升。ATI远程多屏输出显卡“FirePro RG220” 是第一款可以完整渲染多屏工作站图形的显卡，在提供远程一对一IP传输的完整硬件显示压缩之余还可以支持远程双屏加本地双屏显示。



七彩虹官方旗舰店进军B2C

2010年5月5日起，七彩虹官方淘宝和拍拍旗舰店开通，预示着七彩虹将在电子商务方面全面发力。从其商城服务页面了解到，线上商城均与覆盖全国9大区域的服务中心无缝对接，消费者在全国任一地区购买七彩虹产品都能享受到原厂品质和全国联保的后晴服务。另外，在试营业期间均有多重大礼相送，感兴趣的读者可登陆了解。





软件圈

汉王打通产业链，数字出版迎新局

2010年5月10日，由中国文字著作权协会和汉王科技股份公司共同举办的“书报刊数字化发展模式高峰论坛”在京隆重举行。新闻出版总署主管领导、中国作协领导以及相关产业链代表等800余人参加了此次论坛。作为主办方之一，汉王科技推出10款具有业界领先水平的电纸书新品。在过去的一年中，电子阅读器+内容、资源商自主建店、下载分成等尝试取得了一定成果；2010年，以电子阅读器为核心的数字出版商业模式已经启动。会上，新闻出版总署副署长、国家版权局副局长阎晓宏，国家版权局版权管理司司长王自强、中国出版科学研究所所长郝振省、新华社副总编辑范伟国等分别就版权保护、出版数字化发展、数字报纸发行等行业内外广为关心的内容进行了深入的探讨。作为本次论坛上唯一的一位作家，毕淑敏也谈到了自己对于书报刊数字化发展的看法，同时她还希望电纸书能够在尊重创造者和方便阅读者的两个方便都取得长足的进步，希望中国能生产出最好的电纸书。汉王科技董事长刘迎建也在论坛上就汉王推动书报刊数字化发展等相关问题进行了专题演讲。他表示，作为以终端产品进入电子书产业的企业，汉王一直希望通过整合产业链上下游来推动产业的蓬勃发展。据介绍，目前汉王正在实施数字出版的三步走战略。第一步是广泛采集优秀书籍，实现内容的数字化并和电子阅读器终端捆绑销售，同时搭建结构简单的电子书下载平台，在培育市场的同时，实现数量上的突破，为实现产业升级打下基础；第二步是搭建大型的电子书报交易平台——电书贸（ebooks mall），使之成为出版机构销售电子图书和读者下载电子图书类商品的第一平台，提高发行效率，降低交易成本，使出版机构不用太多投入就可轻易从数字出版方面获利；第三步则是搭建整合性阅读解决方案平台，该平台不仅向普通读者提供全方位、多通道的阅读解决方案，更向出版机构和企事业单位提供数字加工、信息交流、知识产权的二次开发、无纸化办公以及个性化出版、个人出版辅导、资助平台等专业的阅读解决方案。



众美女展示汉王科技即将发布的Pad产品

卡巴斯基发布团队版

2010年5月11日，卡巴斯基实验室在北京举行了卡巴斯基安全产品团队版新品发布会。作为国际知名的反病毒厂商，卡巴斯基实验室一直专注于维护网络用户的信息安全。此次团队版新品的发布，正是表达了他们这一良好愿景，而颇具诙谐风格的发布会主题——“老大都用卡巴”，则向公众展示了卡巴斯基实验室真诚且不乏幽默的另一面：无论是家庭还是团队，维护网络信息安全都是每位“老大”责无旁贷的事情，可以安装在三台电脑上使用的卡巴斯基安全软件团队版产品将为“老大”所属的家庭或团队提供全方位的信息安全保障。目前中国互联网用户正在经历从“单机”向“多机”并联的网络环境转变，这也使得家庭及团队成员遭受恶意程序攻击的几率大大增加。基于这样的市场需求，此次卡巴斯基团队版新品的推出更加顺势应景。作为新一代的信息安全解决方案，卡巴斯基安全软件团队版产品采用了“启发式扫描”的技术引擎，极大提高了扫描速度；另外，它还整合了云计算、4D安全防御、系统漏洞扫描、系统恢复、隐私和身份信息保护以及虚拟键盘等众多创新技术，可以为多机并联的网络环境提供切实有效的全方位信息安全保护。



网络帮

百会Office向全国网吧免费一年

2010年5月18日，著名企业在线应用提供商百会（www.baihui.com）在北京召开发布会，向全国网吧业主和网吧用户宣布“别了，传统Office——百会Office向全国网吧免费一年”。此举缘于备受关注的微软中国状告东莞网吧侵犯计算机软件著作权一案，百会宣布免费向全国持有合法经营执照的网吧业主提供一年的正版百会Office使用授权，以此来降低网吧软件的版权问题对其可能造成的损害；并向全国网吧用户提供一年的百会Office网盘5G空间使用授权，解决网吧用户在使用网吧电脑时各类文件不能自由拷贝转移的问题。同时，百会准备在全国发展一批百会Office网吧，倡导在网吧也能工作和学习的网吧业务新模式。



北京百汇数字星空科技有限公司CEO刘建华在会上讲话



晶合快评

网络就是计算机

■晶合实验室 电子土豆

上世纪90年代后期，个人电脑在国内家庭逐渐普及，而互联网也开始进入普通用户的生活，WWW、HTML、Homepage、ICQ等一串E文字符，就像今天的“围脖”成为最热门的话题之一。记得当时有两本很有名的关于信息技术的书在国内很流行，一本叫《数字化生存》，作者尼葛洛庞帝，另一本叫《未来之路》，作者比尔·盖茨。作为一介学子的笔者也赶时髦找来一读，由于知识面与视野的限制，当时被书中的一系列超前概念弄得云山雾罩，一知半解——就像今天许多人对于热炒的“云”XX的概念不甚了了一样。而所谓概念，另一个解释就是尚未实现，或者至少是尚未定型，一如热闹的车展上诸多或迷人或前卫的概念车，数年后能真正在大街上见到的概率并不是很大。

二十年前，太阳微电子（Sun）公司就提出了“网络就是计算机”的理念，在当时的背景下，对于常人来说，这种理念与《数字化生存》《未来之路》这类热门书中的诸多概念一样，只是空中楼阁。一年前，Sun已经被甲骨文（Oracle）收购，而网络与计算机的界限已然越来越模糊，从商务办公到游戏娱乐，从搜索到系统安全，具有网络优势的应用正在迅速取代传统计算机软件与游戏。在笔者的工作中，最近一年常接触一家叫“百会”的在线应用提供商，这家Logo神似“百度”的公司对于市场的反应速度令人印象深刻。上次Google宣布将搜索服务由中国内地转至香港之后两天，百会就宣布为谷歌企业应用用户提供一年的免费企业服务，而微软中国状告东莞网吧侵犯Office著作权案的消息出来没几天，百会又在北京召开发布会，针对微软Office提出“别了，传统Office——百会Office向全国网吧免费一年”，向全国合法网吧业主提供一年的正版百会Office使用授权，并向全国网吧用户提供一年的百会Office网盘5G空间使用授权。虽然百会此举本身颇有几分炒作的意味，但在人们对于垄断市场的传统软件版权要求无可奈何的情况下，也提供了切实可行的选择。何况，这种在线应用提供了更多便利性，比如网盘空间便能切实解决许多用户面临的网吧不允许插U盘的问题；而像笔者这样经常在公司、家庭台式机和随身笔记本之间倒腾工作文档的用户，应当也能从中获得许多便利。

只是，当笔者在发布会现场就“免费一年后将如何向网吧业主收费”这一问题与百会公司人士交流时，他们并未给出肯定的答复。也许这就跟前几年开始流行的免费网游一样，不再卖你点卡、月卡，而是先免费送你玩，再吸引你付费得到更多更高级的游戏服务。从网游到防病毒软件，再到在线办公应用，无不如此。只可惜，许多曾在困境默默坚持的共享软件作者都无缘享受从免费用户到收费用户的转变，这使得类似iPhone这样与硬件紧密结合的网上软件商店成为未来之路。这期我们在“中国共享软件”中介绍了最新的6.6.0.40版紫光华宇拼音输入法，19.13MB的安装文件令人十分怀念两三MB时代的经典紫光拼音，可即便如此，其词汇量与更新便利性依然无法与搜狗拼音、谷歌拼音和QQ拼音等依靠网络更新的输入法相比，这也是许多传统单机软件需要共同面对的问题。

其实在线应用带来的便利并不只限于PC，随着智能手机和3G服务的普及，原本就与网络联系紧密的手机自然也植入了更多在线应用。比如我们以前每次换手机都得倒腾通讯录、短信等，虽然大的手机厂商都提供PC同步软件，可手机-同步软件-PC-同步软件-手机的备份还原步骤，中间还得经历数据线或蓝牙连接，操作起来显得十分繁琐，况且总不能每次增加一个新名片就连接电脑备份一次。而现在已经有许多能让手机在线同步这些资料的软件，可在手机上直接在线上传或下载本机名片等数据。至于我们前面提到的输入法，搜狗的手机输入法早已加入了在线更新词库和软件的功能，假以时日，与搜索功能相结合的“云词库”出现在手机输入法中也不足为奇。当大家看到这篇文字时，2010年世界杯已经燃起战火。1998年我们在宿舍中用一台2英寸的卡西欧液晶电视目睹了英阿大战中小毛驴VS小贝，在200寸的投影大厅中与数百同学一起经历了尼日利亚黑豹掀翻斗牛士的惊心动魄，当然，那时的我们不敢奢望去用33.6K的小猫拨号去看高卢雄鸡击溃外星人。而12年后，我们有了无处不在的网络，除了电视机，电脑、手机、MP4、GPS……只要你愿意，无论蹲在马桶上还是身处地铁车厢里都能看到世界杯（见本期“网络时代”栏目相关文章）——但是，我们这次只能在唯一一家网站上看到带中文解说的世界杯视频直播。技术在不断进步，可许多时候，进步的也仅仅是技术而已。



QQ出输入法毫不奇怪，用QQ账户登陆即可在线同步用户数据，大多数用户连注册都省了



习惯热插拔的电子土豆



国内唯一一家能直播南非世界杯的官办网络电视台，其他视频网站只能在相当于一场足球比赛时间的90分钟后捡杯残羹

漫画作者：SUNS

惊喜不断！天下贰全国竞技赛精彩花絮

随着《天下贰》全国竞技赛举行决赛的城市越来越多，全国各地弥漫着紧张而激动的战斗气味，天下贰竞技风已经进入高潮。在过去的一周，举行了城市决赛的城市有唐山、宜昌、大连、兰州、成都、东莞、厦门、郑州、扬州、淄博、台州、石家庄、成都等。比赛现场除了高水平的竞技决斗外，各种突然出现的惊喜让每个到场的玩家都体会到了此次《天下贰》全国竞技赛的真正价值所在："兄弟一起，嚣张到底！"

下面，让我们一起重温上周各个赛区现场的精彩花絮吧！



南京赛区：八大美女现场观战 玩家险挤爆现场

在南京赛区，我们惊奇地发现了8位高调的美女玩家，活跃在比赛的现场，引来了大批路人的围观，现场被围得水泄不通。经了解，这8位美女分别来自"忆江南"、"江山如画"、"上善若水"等服务器。她们今天来到现场的目的也不尽相同：有的是为了来给自己势力的战队加油，有的是想来见自己游戏里的老公，也有的是凭借着对《天下贰》的热情来观战的，但无论目的如何，她们都是《天下贰》的资深玩家！都是来为《天下贰》全国竞技赛呐喊助威的！



成都赛区：麻辣美女 激情解说竞技赛

成都赛区最让人难忘的莫过于上面这位在比赛现场非常活跃的白衣美女了。她是谁？有人说她是成都赛区16强战队队员之一？有人说她是比赛现场的表演嘉宾？有人说她是成都赛区决赛的解说？其实，她就是一位《天下贰》的美女玩家。但是，她确实一点也没有摆出美女的架子，在比赛时操作认真，镇定自若，跳起街舞来更是引起全场口哨声不断。到了比赛的后半程阶段，她更是兴奋地接过主持人的话筒开始解说决赛！

只见这位女生熟悉地数出游戏中的技能："火天罚"、"八门"、"刚身"这些只有《天下贰》玩家才懂的术语，让人不禁感叹美女对游戏的了解。

现场的比赛虽然一直充满硝烟味，但是郑州赛区却另外为我们上演了温馨的一幕。由于比赛当天刚好是母亲节，《天下贰》工作人员贴心地为玩家们设计了一个为母亲许愿送祝福的环节：比赛开始前，玩家们都拿到了一张可爱的小卡片，并在上面写下自己对母亲的祝福。现场还有可爱的许愿树，上面挂满了玩家们对母亲的祝福。浓浓的温情，让在场的每个玩家心中都浮现一丝感动。在这里，我们也祝每一个母亲永远健康，万事如意！



郑州赛区：迷你许愿树 为母亲送上祝福

淄博是上周末比赛最激烈的城市之一。但不同于其他城市的是，淄博的冠军队伍里竟然有一对情侣！情侣来参赛不奇怪，但能够一起参赛并顺利夺冠的，却是十分罕见的事！3v3竞技场特别讲求战友之间的配合，看来二人平时一定都喜欢一起玩《天下贰》一起消磨时间，创造共同话题。





淄博赛区：情侣夺冠 天下贰让我们更相爱

"这还是一个培养感情的好方法！"这对可爱的小情侣在获奖后，露出可爱的笑容。

上周末各地上演的精彩好戏相信一定让到场的玩家体会到了现场竞技与线下互动的无限乐趣！无论是南京观众围观的美女玩家，还是成都即兴解说的战队MM；无论是郑州上演的亲情感动，还是淄博情侣夺冠瞬间的爱情见证，都让我们在《天下贰》全国竞技赛中看到了很多一生难忘的瞬间。

相关链接：

《天下贰》全国竞技赛：http://tx2.163.com/play

《天下贰》官方微博http://t.163.com/tx2

《天下贰》全国竞技赛游戏宝贝大比拼http://hi.163.com/app/tx2jjsmm P

迟来的礼物——《EVE：虫洞》即将于6月中旬上线



说起《星战前夜·EVE Online》（简称EVE），也许一些新玩家还不甚了解，但是对于老玩家来说非常熟悉。这款由冰岛CCP开发的太空星战网游自2006年进入中国，就以其出色的游戏品质赢得了许多玩家的青睐，同时，其中许多与“泡菜”游戏风格迥异的设计也让许多习惯简单机械砍杀的玩家望而却步，到后来，甚至“玩EVE”竟然成为了一个人智商高的代名词。对于愿意细心品味其中韵味的玩家来说，EVE就是他无法割舍的“潘多拉星球”——完全由玩家书写的太空历史、跨越光年的创造与毁灭、与战友亲历千人的星战……。这一点从EVE数年间始终位居欧美权威的MMORPG.COM网游排名三甲也可以得到印证。



在今年3月，EVE中国运营团队正式宣布其最新一部资料片《EVE：虫洞》将于今年2季度上线。这部有些迟来的资料片可以说承载了太多EVE玩家望眼欲穿的期盼。毫不夸张的说，EVE玩家在等待《EVE：虫洞》更新的日子里所受的精神煎熬丝毫不亚于等待着进入北极的CWOW粉丝们。4月底，作为EVE更新资料片前的重要信号，《EVE：虫洞》内测全面开启，饱受相思之苦的EVE玩家们终于能一亲虫洞芳泽了。



这部被EVE运营团队内部戏称为《EVE：虫洞》终极版的资料片，包含了EVE欧服从《QUANTUM RISE》（有媒体译作量子崛起）到《Apocrypha》（即虫洞）的历次更新，其中最重要的特色就是新加入的虫洞系统。



虫洞其实对大家来讲并不陌生，它在许多科幻电影中都有出现，这种借助高维度世界建立通道的天文奇观可以允许物质从一个地点瞬间传送到千万光年外的另一点，从而实现超光速旅行。EVE的玩家在穿越虫洞之后，将遭遇到名为“冬眠者”的史前文明。奇怪的是，这些冬眠者已经消失的无影无踪，只留下了大量的建筑遗迹，以及可怕的无人机守卫。这些守卫具有超强的攻击与防御力，出色的AI使得守卫互相之间会建立后勤维修链，并协调攻击闯入者。而且，冬眠者并无仇恨列表，他们会在一段时间集火无法击毁TANK抗船之后，调转枪口，对后勤官和火力输出手倾泻耀眼的激光与飞弹。最后，这些连接新旧世界的虫洞并非稳定存在，其生命周期走向终点或者是穿越的战舰质量太大都会引发虫洞崩塌。一旦虫洞消失，冒险家们又没有准备扫描设备，就有可能会被困在洞里一辈子了。所以，还是安全第一吧，千万别指望在洞里有疯帽匠送你回家。什么？你叫柴郡猫？不行不行，就算你叫爱丽丝也不行。



虽然虫洞探险要冒很大的风险，但是收益也同样可观，特别是对于在目前的EVE中没有地盘的小军团来讲，虫洞将为他们的发展壮大提供一个全新的机会。除了这个最大的特色，视觉效果的更新也让人无法忽视，再加上许多实用功能的加入，《EVE：虫洞》将带给玩家真正全新的体验。如果有AFK一年的老玩家回归，这个除了自己的角色名账号能对的上、画面和游戏性都强力进化的资料片很可能会让他恍如进入了另一款全新大作。

不管怎么说，这种焕然一新的感觉总比账号变了、游戏画面内容还是老样子的情况好得多。如果你是一位男生，而且对自己的智商有信心，不妨在6月中旬EVE资料片更新之后尝试一下这款诚意之作。毕竟泡菜嚼多了，吃吃山珍海味换换口味还是不错的。P

《科林麦克雷拉力赛：尘埃2》在线模式体验



由北京中电博亚科技有限公司独家引进的全球首款DX11赛车游戏抗鼎之作——《科林麦克雷拉力赛：尘埃2》（Dirt2）已于6月12日正式与国内的广大玩家见面！众所周知，科林麦克雷系列一直被誉为拉力竞速类型的王者，以其独特的赛道环境和真实的操作感觉为人称道，此次最新推出的系列第七作更是将劲酷的画面和爽快度满分的操作感融为一体，再加上对Win7和DX11全特效的支持，必将为拉力控们的暑期点燃新一轮的速度与激情！



时至今日，可能很多拉力粉丝们已经在第一时间入手这款经典之作，并开始了在尘埃之旅中的征程，你们是否还在为得到新的赛车和涂装而高兴？还在为解锁新的赛道而兴奋？还在不知疲倦地虐待那些视你为传奇的AI选手们？好吧，我承认这些也相当有趣…但是！如果只进行这个游戏的单人部分，你只体会到了这款白金大作三分之一的魅力，也将难以想象它能够成为国内外媒体争相报道，并且评分极高的原因。现在，就让我们来看看新的尘埃有哪些新的突破吧。

国内首款Games For Windows Live平台游戏



资深的玩家都知道，LIVE平台是微软为XBOX和PC用户架设的一道桥梁，跨越了主机和电脑之间的障碍，并提供了成就奖励、互动社区、内容下载等丰富的增值服务。具有Games For Windows Live功能的游戏，都能够在微软的平台上进行联机对战。目前国外已有很多游戏支持这个平台，而国内上市的仅有《科林麦克雷拉力赛：尘埃2》具备该功能。

越野赛道最速传说

在《尘埃2》游戏提供的9个区域近50条赛道上，每一条赛道的最快圈速都将实时传输至全球排行榜，每隔1分钟就会有上千名来自全球各地的玩家上传自己的最新记录。你，能排到第几？



专业竞速，家中体验

还记得我前面说过的话吗？即使你能够随便超越最高难度的AI车手，进入在线比赛后也可能感到不知所措。在线功能的专业比赛模式为想要与高手对决的玩家们提供了这样一个场所，只要完成比赛，就能够根据名次取得在线声望（FP），从而提高自己的车手等级。然而，对于新手来说，你会发现原来在这里完成比赛也不是那么容易，参加此类比赛的通常都是技术顶尖的玩家，他们熟知每条赛道的高低起伏，精确掌握每个弯道的角度和漂移所需的手刹时间，他们最大的对手不是你，而是自己的反应速度和滴答作响的秒针！

呼朋唤友嘉年华

说得好，但这毫无意义，我只是个休闲玩家。别急，《尘埃2》游戏中当然也为爱好者们提供了练习的场所。在嘉年华模式中，你可以邀请在LIVE平台上的好友们一起进行游戏，这里虽然不能通过比赛得到在线声望，但同样也不用过分绷紧神经。去完成那些“变态”的任务和成就吧，什么在空中飞过多远、自己的赛车打转超过多少圈、参加了多长时间的在线游戏等等，总之只要你对自己的爱车够狠够宅，也能得到属于你的在线声望哦。

全球锦标赛

《尘埃2》每周都会为全球所有参加在线游戏的注册用户们发布一项锦标赛内容，例如：提交中国赛区玉龙冲刺赛道的最快圈速。你所要做的便是用最好的赛车在该赛段跑出你的最好成绩，这个成绩会自动提交到服务器上，你也能实时看到自己目前在该次锦标赛的排名情况。最终结果会在一周结束后公布，第一、第二、前10、前10%和所有参与赛事的玩家都将获得声望奖励，而如果你的名次够好，还会有更多的惊喜呢！

对了，如果你是骨灰级的赛车手，最好拥有一条足够快的宽带、一个触感良好的手柄或者方向盘、一个巨细无遗的宽屏显示器和一块支持DX11的顶级显卡。相信我，这些装备一定能助你在分秒必争的赛事中有所斩获。

怎么样，与人斗的无穷魅力让你热血沸腾了吗？何不快快出手，加入具有无穷魅力的《尘埃2》在线模式中来吧。P

杀手本色，《永恒之塔》杀星PK攻略



杀星，与阴影为伴，黑暗中的潜行者，在其他游戏当中又称为盗贼/刺客。隐身潜行并利用涂毒武器进行奇袭攻击，潜行能力让杀星可以比别的职业更容易到一些危险的地方，并在战斗中掌握先手的优势。超强的瞬间伤害力可以在短时间内秒杀掉敌人，多样的毒系与牵制技能让敌人难逃于杀星的掌心之中，主要担任战场中扰乱敌人与狙杀主将的重责。另外独特的“刻印系统”可在攻击中对敌人进行最高五阶段刻印诅咒，再看情况将诅咒释放，让敌人陷入长时间昏迷，接着再消失在背景中，来无影去无踪，是一位极为可怕的杀手。下面就为大家介绍杀星面对几个职业的详细打法。

Vs弓星

被弓星风筝一直是让我们最为头疼的，在跟弓星交战的时切记连技不要失误，首先贴着弓星开空挡、荼毒、专注、加速、集中回避。起手远程纹样刻印—暗袭—猛兽的咆哮+猛兽的后踢—空中爆炸—快斩+绝魂斩—杀意最大化+奇袭—背后强击—下落。一般弓星在过程中已经被秒了。如果开始就开集中回避闪你的远程刻印，这时候你可以用纹样爆炸或枯竭纹样爆炸破了他的集中回避再发远程刻印。还有需要注意就是弓星经常会跳，他落地的瞬间你再使用暗袭，要不他跳空中时候，你暗袭没用的，如果怕把握不了时机的话可以先开集中回避，然后你用暗袭过去接旋风斩，这样就可以晕到他了，然后接技能把他空中束缚秒杀掉。注意技能衔接不能留有空隙，否则被弓星的睡眠箭和沉默箭打断之后只能追着打了，很有可能会被放风筝而死。

Vs剑星

杀星PK剑星就是考验杀星实力的时候了。空挡、荼毒、专注、加速、回避之契约，回避之契约可以抵抗剑星抓脚，防止开始就中抓脚。切记，无论你开不开回避之契约在他抓脚试用之前都要跳着打。起手你肯定是远程刻印，他一般都是飞刀，然后就是抓脚，这要看个人。起手暗袭+奇袭的话，那就要看时机开集中闪避闪掉对方猛烈一击，他这套连技就没用了，意味着过8秒才能用，杀星就接反击+旋风，然后猛兽+枯竭纹样爆炸，回点血。边跑边开杀意到背后用背后强击，然后卡快斩+绝魂，然后放暗杀，再接着放技能。我想放完技能剑也应该死了，除非你武器太差或者是背刺跟背后强击都没中。那怪自己技术不过关。过程当中尽量跳，除了放猛兽时候，避免他的抓脚。





Vs魔道

PK魔道在于快、准、狠，魔道血少防低，只要打中几个重招就解决了与魔道陆战。陆战杀星克制魔道，因为杀星有回避之契约、警戒姿态（天）还有集中回避可以抵抗掉魔法，在开着抵抗技能的情况下速度把魔道控制住。开空挡、荼毒、专注、加速、回避之契约。起手 远程纹样刻印—暗袭—猛兽的咆哮+猛兽的后踢—空中爆炸—快斩+绝魂斩—杀意最大化+奇袭—背后强击—下落，血魔道也已经死了。不死的话再用个暗杀。猛兽踢两下是为了防止魔道的瞬移，因为他会减速，三下猛兽就不能保证他不跑了！远程刻印+猛兽两下就是三阶段，浮空没问题。以实际PK经验证明，这招打魔道确实很管用。空中束缚时候如果攻速不够快的玩家可以省略背后强击。

Vs守护



守护原本就克制杀星，打守护就像拿小刀去砍铁皮。当守护三个盔甲全开了，杀星正面交锋没得打，所以一味的输出并不是最好的办法，打守护更多需要的就是耐心了，基本上都是消耗战。面对开着三个盔甲的守护，起手远程刻印+暗袭+奇袭+集中回避+反击+旋风斩+猛兽三连+枯竭纹样爆炸+卡快斩+绝魂斩+暗杀。要灵活，中间如果守护开了铜墙铁壁或双重就要跑着放风筝，风筝线用远程刻印或弓箭。

Vs治愈

治愈确实是令人最头疼的职业，很多人眼里治愈很强悍，但也有方法打赢。空挡、荼毒、专注、加速、回避之契约。开始一定要粘着治愈，因为开始治愈一定会先跑。杀星技能：纹样刻印+猛兽咆哮+纹样爆炸，跑掉的时候将他炸晕，这时候他应该跟你有点距离，他不可能不跑。跑到身边放暗杀（晕或中毒追加伤害）然后接暗袭+猛兽三连+空中爆炸+快斩+绝魂斩+杀意+奇袭+背后强击+下落。再接猛兽。估计连完治愈已经死了，不死证明他的装备比你好太多了，打也是输。要知道猛兽可以把人吸回来，回避之契约跟集中回避还有警戒姿态（天）可以抵抗治愈的种种魔法。如果你自己认为你的攻击够高那可以一直追着治愈打，打得他加不及血，也就赢了。至于说以上那些连技连不上的，空中束缚时候可以去一个背后强击，绝对可以连上。

《成吉思汗2》六大全新古职业 前瞻浅析


十字军

2010年即将全面上线的最新网游大片《成吉思汗2》就要和大家见面了，这部全新制作的宣称要比拟阿凡达效果的大片到底能给我们带来多少愉悦和惊喜，也许只有当大家亲手玩到这款战争网游，才能真正体会游戏制作者的苦心。在大家接触到这部网游大作之前，我们通过官方渠道的一些资料，给大家浅析一下崭新的六大古职业。

地中海十字军

职业武器：长枪、盾

职业解析：十字军是新职业中大家耳熟能详的职业之一，由于他们是最热忱的神职职业，所以他们也是战场中最无畏的勇士，崭新的职业有不错的攻击输出，也可以成为2号MT来协助旧有MT武士来吸引火力，范围弱控能力比较不错。等级和装备逐步上升后，武力会大幅度提升，在PK中将比武士更强大。

西域圣火使

西域圣火使

职业武器：圣火令

职业解析：看到圣火使，我们第一个想到的就是明教（圣火教），想到金庸的武侠大作倚天屠龙记。圣火使就是西域古波斯帝国中的掌控火焰的职业，他们使用天地赐予的火焰对敌人进行凶猛的攻击，在各种规模战斗中都是不可或缺的一个职业。作为十二大职业中的尖刀职业，圣火使随时选择牺牲，以命搏命给予对手致命的杀伤。

西夏刺客

职业武器：弩、弩箭

职业解析：刺客职业不是传统意义上的近攻职业，而是极其特殊的马背刺客、远程刺客，极其擅长中远距离内的致命阻击，常常混迹在普通骑兵中，担任狙杀敌人首领的艰巨任务。在普通冒险中也是输出力巨大的打手职业，瞬发技能较多，瞬间全力输出甚至可以超越武士的嘲讽，控制不好很容易会成为灭团能手。

蒙古近卫军

职业武器：火铳、炮弹

职业解析：蒙古近卫军是成吉思汗征服欧洲的主力部队之一，拥有超长的攻击距离，强大的的牵制能力，被称为移动炮台的他们攻击节奏和攻击区域比较稳定，利用20米的超远射程配合超强牵制能力协同作战才是近卫军的战斗方式，由于近卫军在战斗中攻击区域相对固定，所以近卫军对队友的要求较高，这些稳定的炮台职业只有在队友的掩护下才能发挥出巨大的作用。

斯拉夫隐修士

职业武器：十字架、书

职业解析：不同于攻击强大的先知职业，斯拉夫隐修士是拥有强大控场能力的魔法骑兵，掌握了传承能力的他们，不论是神秘的精神风暴还是搞怪的变形术，都是可以用各种精神掌控魔法来进行战场主动权的掠夺。但千万不要因为控制力而小看隐修士的魔法伤害力，火力全开的他们，对任何敌人来说都将是一场噩梦。


蒙古近卫军

高原喇嘛

职业武器：幡、念珠

职业解析：这是全新的六大古职业中唯一一个依靠召唤兽的职业，本身极少攻击技能，但是当拥有强大召唤兽的时候，其召唤兽的杀伤力一点都不比其他职业逊色。高级喇嘛甚至可以使自己变身为神兽，进行强大的覆盖式攻击，配合灵兽的协同作战，是众多职业中少见的另类输出职业。喇嘛自身又是团队中较强的辅助职业，可以大幅减少队伍在战斗中的负面状态，拥有一定的治疗能力。矛与盾兼得的喇嘛无论在战斗或是练级都是必不可少的一个职业。

以上就是2010年即将面世的大作《成吉思汗2》中阵容强大的崭新神秘古职业，配合《成吉思汗1》里原有的武士、剑侠、骑射手、火枪手、先知、萨满，使得我们玩家可选的职业达到了十二个之多，丰富多彩的技能设定和各具特色能力的众多古老职业，终有一位你会喜欢。P


高原喇嘛

全民威武！《天朝OL》演绎新霸主传说

作为中青宝网2010年上市后的首款发力之作，《天朝OL》结合了传统文化与时下多种流行元素，开创了更加贴近中国玩家的本土娱乐新特色。独特的背景、创新的玩法、高怪物AI、动态PK互动，聚研发精锐倾情打造的《天朝OL》无疑将掀起2010年网游界又一新锐旋风！



穿越时空，梦回春秋无义时代

春秋无义战，《天朝OL》的背景设在乱世纷争、群雄逐鹿的春秋战国时代，对于腻味了三国题材的玩家们将是一段全新的体验。卧薪尝胆、负荆请罪、纸上谈兵、退避三舍，看到这些源于春秋战国故事的成语，你是否有种亲切感？在跟随游戏剧情时，玩家将亲历这些历史名人的传奇故事，体会更加真实的时代脉搏。不仅如此，玩家甚至可以创造属于自己的传奇，或为开宗立说的学术大家，或成坐拥天下的一代霸主。



精致画面，挑战2D美术极限

借助全新自主研发引擎，《天朝OL》实现了媲美3D游戏的极致画面，无论是近景还是远景，都能体会到细腻的场景表现。雄伟恢弘的都城、雄奇险峻的名山大川、黄沙漫天的塞北荒漠、涧深谷幽的世外桃源，各具风格的美景让人应接不暇，流连忘返。游戏中的角色服饰也同样透着悠然古韵，华丽而不失古风，形形色色，生动不已。



灵兽犀利，圈养Boss不是梦

不再是其他游戏宠物普遍的可爱风，也不再是中看不中用的花瓶设计，《天朝OL》中的灵兽完全摒弃了弱不禁风的花瓶风格，呈现出一种威风八面、各具神力的风姿。独有的成长系统，将带给玩家真实的养宠体验，只要悉心照料，耐心培养，灵兽将成为玩家历险的忠实伙伴。

在《天朝OL》中，玩家不仅能挑战Boss，还能圈养Boss！每个帮派都可以在帮派领地饲养数个Boss，Boss随着不断的喂养会逐渐成长，达到一定条件后，玩家便可挑战帮派Boss，赢取丰厚奖励。



技能革新，刺客领衔五大神职

游戏中共有擎天、鬼谷、御翎、刺客、妖姬五大神职，其中刺客职业尤其引人注目。刺客行踪不定，隐忍坚毅，刺杀时常常先隐匿于暗处观察，在充分掌握目标弱点后才给予致命一击。专诸、豫让、荆轲都是刺客中的佼佼者，从他们的故事就可见刺客知恩图报，轻死尚义的处世风格。

《天朝OL》彻底摆脱了两三个技能从1级用到100级的“无脑”传统，每个职业除了固有技能外，还根据不同修行方向分出3系支流，每个支系各有特色，由此衍生出15种风格迥异的职业取向。技能的革新使得PK更加刺激，只要玩家稍动脑筋，灵活运用，就能用技能打出超爽连击，享受行云流水般的激斗快感！

万人酣战，恢弘战场斗智斗勇

《天朝OL》的国战系统可支持万人同时参战，在畅快PK的同时还将带给玩家震撼的团队对抗体验。国战中，玩家不仅需要“一夫当关，万夫莫开”的勇气，还要具备足够的智慧，是正面佯攻，还是小股偷袭，是迂回包抄，还是集火歼灭，玩家的每一个举动都将对战事造成影响。此外，团队还能购买各类辅助战具，让攻守更加事半功倍！

最纯正的东方韵味，最精彩的春秋演义，超乎想象的历史舞台，《天朝OL》今夏与你一同威武！

《降龙之剑》：次世代引擎和3D缩放技术的完美结合

游戏的画面永远是玩家最关心的内容之一，《降龙之剑》以其最精美的画面诠释了“超唯美”的概念，同时，《降龙之剑》的技术也日新月异，成为了对得起这绚丽美工的过硬游戏。

《降龙之剑》两大画面利器：次世代引擎、3D缩放技术

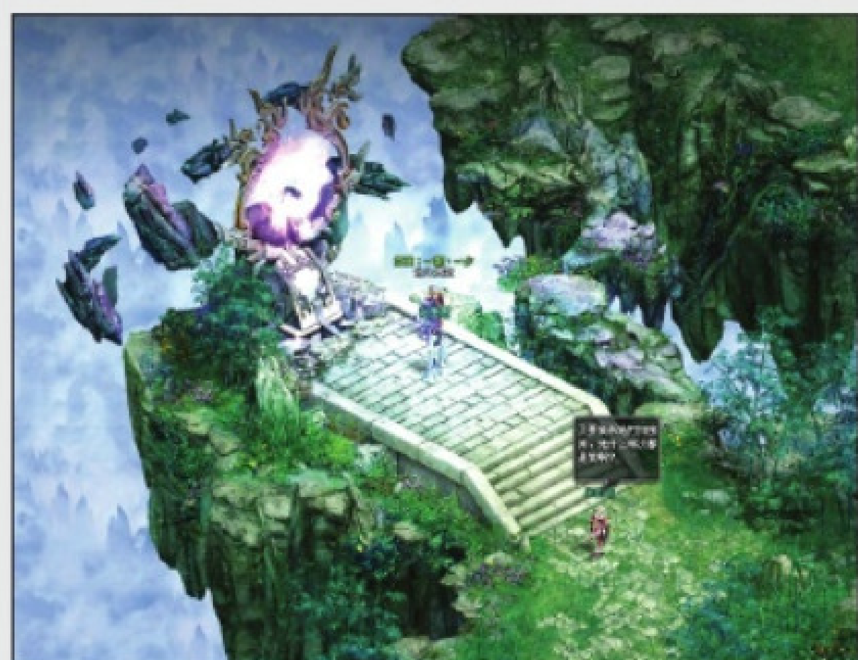


次世代引擎 突破运算限制

《降龙之剑》所引用的次世代引擎是适应性最强的二维游戏引擎，开发引擎的工作小组是曾经活跃在X-BOX第一线的昱泉国际。它在充分考虑国内硬件发展规律的情况下，加入了大量用户能够拥有的硬件所能表现的效果以及拥有智能地表图素生成系统。

在游戏中，《降龙之剑》拥有众多能展现引擎功效的特色：首个容纳多人“自由穿梭”模式的战场——“长平之战”、首个畅快挑战千人斩副本——“破魔阵“等。次世代引擎可以通过高级数学运算模式突破同屏人数最高限制，让玩家在尽情体验千人大战的同时，也能轻松的保持游戏稳定顺畅。

《降龙之剑》次世代引擎不仅拥有智能地表图素生成系统，还拥有参数控制的超级粒子系统、武器运动轨迹的刀光系统、及纸娃娃换装系统等。在游戏中，玩家除了能够体验酣畅淋漓的战斗快感外，还可以欣赏到绚丽夺目的“叠式”光影技能特效。比如在“长平之战”中，玩家可以无视觉限制的看到每一个箭塔，每一个城门是如何攻破，队友是如何率领兵队与敌方军队进行激烈厮杀。只要你想，你可以随时监控任何一个战争细节。而这一切，都是在次世代引擎的之城之下建立起来的。





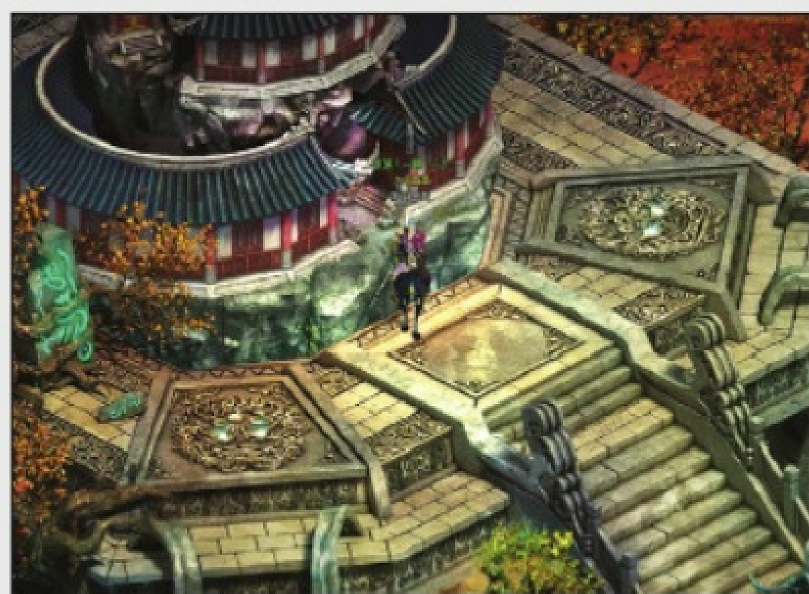
3D缩放技术 完美展现世界

在演算上得到次世代引擎的协助后，如何能真正感受到演算的能力就得看《降龙之剑》的另一大原创特色——3D缩放技术了，也就是游戏中俗称的天眼模式。

“天眼模式”是由《降龙之剑》首创的一项2D网游界革新性技术，通过《降龙之剑》，属于3D游戏的缩放技术首次被运用到2D游戏中来，让玩家不再只是在一个一成不变的和世界中战斗。

《降龙之剑》的“天眼模式”首次将镜头缩放的技术运用到了2D游戏之中，玩家通过一系列简单的小任务玩家即可打开天眼，体验到镜头伸缩程控的感受。开天眼之后的玩家可以通过鼠标的滚轴来切换普通模式和天眼模式。在天眼模式下，你能看到平时看不到的地方和场景，而此时的整个游戏界面也会犹如腾云驾雾一般，四周云雾飘渺起来。

还是拿“长平之战”战场来作为范例。作为一个演绎了史上最惨烈战争的场所，“长平之战”里单一场景中玩家和NPC数量能轻易达到500人以上。但假如是其他普通2D网游，同屏能看见一二百人已经是很不容易了，500人的战斗到底是什么样子的？谁都没有概念。只有通过镜头伸缩，这样宏大的战斗场景才有了意义。3D缩放轻松地使这些人和NPC都能在一个场景中出现，让玩家一览无遗，不仅如此，你还能发现，即时是500人的战斗，通过镜头伸缩，居然只是占了屏幕的1/4。





也许有人会质疑，1/4，那得多小啊？还看得清吗？放心，绝对不会看不清。

《降龙之剑》在游戏画面的制作上采用了全新的粒子技术，将精准3D建模带入到了2D游戏的画面之中，大到大殿石佛，小到花草烛台，每一处都由美术人员进行了精心地绘制。同时，由于不必受制于3D的多面结构，《降龙之剑》的画面精细程度甚至赶超了许多3D游戏。而为了对应3D缩放技术，每一处场景和NPC都是经过4重修模，像素最高达到了1080，即使是将他们缩到米粒大小，也仍能清晰展现外观。

这就是3D缩放技术的强悍之处了，二段式层次变幻加上4倍于其他网游的屏幕承载量，让千人同屏大战轻松得到实现，此性能，引擎和技术缺一不可。《降龙之剑》的画面经过如此强化，目的就是为了将最真实的战争展现在玩家面前。P

《西游天下》公测版本特色大曝光

2010年最受玩家期待的东方神话网游《西游天下》，日前已宣布将于6月25日开启“成人礼”公测！人气少女组合BY2清纯代言，预示着《西游天下》将迈入新的辉煌！全新公测版本今日抢先曝光，十大独创特色点燃公测激情！

跨越飞行——真实跨越三界畅飞无阻

《西游天下》首创2.8D真实飞行，跨越万水千山，让玩家切实体验到跨越式飞行，腾空而起飞翔在建筑物、高山瀑布之上，实现最快速的A-B点穿越！全新加入的海界，更令跨越式飞行的身影横跨天、人、海三界，畅飞无阻！



消费透支——无需充值也有钱花

你消费，我买单！不充值也一样可以畅爽西游。《西游天下》独创的透支商店，根据玩家等级，可免费在透支商店里购买收费道具，第二天官方就会帮你把前一天的欠款清零。折算下来，每人每月送80RMB，从而让非RMB玩家大幅拉近与RMB玩家的距离。



鸿篇巨制——史上最恢弘的游戏内容

无论从装备、技能还是怪物、场景，公测版本都堪称鸿篇巨制。仅一个皮甲就有200多种名称和样式，还有头盔、手套、护腿、鞋子等，让你换装备换到手软。每天都有全新怪物诞生，场景地图横跨天宫、人间、地府和海底。

海底种植——种“菜”不如种“海藻”

风靡一时的“种菜”也影响到海界中的神仙，在抵御魔王的紧张之余，也开始做一些副业。但由于海洋条件的限制，传统的陆地蔬菜水果无法在海中存活。不过没关系，神仙们利用海洋的天然条件，开始种植起海洋特产“海藻”，好友们还可以友情浇水哦！

结婚系统——爱他（她）就给他（她）一个浪漫婚礼

漫漫西游路，当游戏中的那个他（她）点燃了你的生命，你是否决定给予她一生一世的浪漫约期？《西游天下》结婚系统，不但享有专属于你们的婚礼殿堂、独有的夫妻称号，更有浪漫的夫妻任务、高贵属性的结婚钻戒、瞬时寻找对方踪迹的定位道具以及拉风的双人飞行坐骑……所有的一切，只为印证专属于你的爱与感动的唯美传说！

宠物繁殖——“富二代”宠物轻松诞生

“富二代”宠真的比一代优秀吗？如果你发出这样天真的疑问，我会毫不犹豫地告诉你，当然！因为通过宠物繁殖“造”出来的二代小宠不仅资质天分和技能都比前代出色、更适应战斗，而且还有可能获得隐藏属性哦！绝世好宠真可谓是“一旦拥有，别无所求”！

穿越回归——重走西游改变命运

与其他游戏单一结局不同，《西游天下》带领玩家穿越时空之门重走取经之路，逆转五百年前的西游命运！孙悟空不再被压五行山，高小姐情陷猪八戒……过去不曾发生的故事，如今都在《西游天下》实现大逆转，而主宰命运的人就是你！



七十二变——属性技能“一起变”

改变外观？不新鲜！改变外观后不能作战？更是过时啦！《西游天下》全新的“七十二变”系统破石而出，除了拥有千种变身造型效果、让属性大幅提升外，人物技能也会随机转换，面对不同的怪物采取怎样的变身效果可是一门大学问，充分考验你的智慧和勇气哦！

八十一难——神兵利器畅爽西游

《西游天下》的“八十一难”系统，不同于传统经历的八十一种任务考验，而是让玩家可以通过每日活动与任务，凑齐天降宝物“难”字，换取不同门派、不同等级、属性强劲的神兵利器，是西游世界中身份与地位的贵族象征！



百人副本——史上最强的万余魔怪来袭

“魔界入侵”百人副本，堪称目前最大的神话战场挑战副本。不但拥有千座攻守城池，万余魔怪集体入侵外，更是实现了200人同时参战的超大型副本规模。斗勇、斗智、拼谋略、拼手法，200名玩家每周组成高质量的团队，挑战高难度的群魔入侵，为保卫仙界人间最后的乐土而战！

公测，对于《西游天下》来说，是一场成人般的重要阶段考验，在这场考验中，《西游天下》将给我们交出怎样一份答卷，我们拭目以待！让我们相约BY2，相约6月25日，相约《西游天下》！



点评《中华英雄》"玩点"

《中华英雄》改编自港版同名漫画，不少漫画迷肯定至今还对这个漫画故事念念不忘，而由郑伊健主演的同名电影更是将漫画中华英雄的爱恨情仇演绎到极致。终于，中华网龙在忠实原作基础上，为玩家奉上了这款全3D网游，由搜狐畅游在国内独家代理运营。

旧梦重游般的游戏场景，原汁原味的剧情自然让笔者这个华英雄粉丝大呼过瘾，但是它还有哪些独创性的玩法来吸引普通玩家呢？经过一段时间体验，笔者为大家送上《中华英雄》玩点大揭秘。

3D动态战斗，享受武侠格斗

是否已经厌倦了回合制的拖沓与缓慢？是否感觉站桩式的战斗缺乏乐趣与刺激？《中华英雄》里，所有战斗都在动态下进行，玩家可以在自由移动的过程中轻松释放出绚丽技能，享受猎杀般的激昂快感。每一个职业都有为其量身打造的"组合式武功招式"，轻点鼠标就能发动华丽的连招攻击。连招攻击不仅威力巨大，而且附带有酷炫的武打光影效果，让笔者在游戏中甚至屡次忘记自己是在玩一款网络游戏，仿佛回到在大型街机上格斗的感觉。





之所以能够实现这样的效果，笔者认为主要得益于《中华英雄》将一般3D游戏的繁琐操作简化到了一个操作设备——鼠标上。凭借一个鼠标，让任何玩家都可以实现"动态战斗"、"走位PK"等往往需要长时间苦练才能实现的成果。

电影级副本，尽享高清视听

尽管副本已经成为众多游戏的"标准配置"，但在笔者打通《中华英雄》第一个副本后，不得不对游戏副本的设计刮目相看。

为了忠实还原原著漫画的剧情，游戏在副本中内置了海量的高清剧情电影，动态副本与精彩剧情相结合，游戏过程就像看高清大片一样过瘾。即使是从来没有看过原著的玩家，打通副本后也一定能对华英雄的英勇事迹如数家珍。

除此之外，副本的设计也极具创意与挑战性。很多游戏的副本和练功地图没什么两样，一干人马杀进去，扫完小怪磨死大怪和Boss，然后就作鸟兽散了，完全体现不出副本团队配合的特色。在《中华英雄》的副本中，不仅有惊心动魄的Boss战，还有解除机关、隐藏Boss、破解谜题等等。



全天候活动，海量经验银币

跑任务打副本PK固然刺激爽快，但是玩得久了还是会疲倦的。累了怎么办呢？最合适的办法就是参加各种各样的活动来调节一下自己紧张的神经啦。目前游戏里开放了数十种趣味十足的活动，而且是24小时不间断举办，"一键加入"，即时提醒，无论何时何地，都能随时加入到精彩纷呈的休闲活动中，完全不用担心要踩点避免错过活动时间。不过最让笔者满意的，当然是参加活动的奖励。只要能在活动中表现出色，就能获得丰厚的收获，"数额巨大"的银币、海量的经验值，即使在休闲中也能轻松升级发财。

次世代3D画面，低端配置轻松玩

《中华英雄》的画面表现力，在笔者看来完全达到目前国产游戏的上乘水平，游戏贴图精细，光影效果出色，人物建模完善。正因如此，游戏实现了对原著的出色还原，许多经典场景的表现都令人印象深刻，比如华英雄在自由女神像下与无敌决斗的场景，在游戏中渲染得气势恢宏，壮观非常。

这样的视觉效果显然与游戏开发所采用的引擎是分不开的。《中华英雄》采用的是Unreal 3D引擎，Unreal引擎系出名门，作为次世代三大主流引擎之一，《虚幻竞技场》《彩虹六号》《使命召唤》等多部游戏大作都是由它打造的。

而且，在实现高质量画面同时，并没有对电脑配置有过高要求。据笔者了解，游戏采用"超凹凸贴图"技术，在保证每个贴图质量前提下，可以有效节省显卡资源，使中端显卡也能尽享高端3D画面。P

穿越秦朝战始皇，《梦想世界》秦皇陵迷宫初探

在最新的《梦想世界》跨服竞技新版本之中，除了令人羡慕的新召唤兽，万众瞩目的跨服PK之外，还有一个非常重要的内容，那就是全新的秦皇陵迷宫。

如果说，半年前“夺宝奇兵”资料片中的金字塔迷宫奠定了迷宫类玩法的地位，那么这次秦皇陵迷宫的推出，更是对迷宫的一次完美补充。大多数高等级的玩家在金字塔迷宫的收集已经接近圆满，继续同样的迷宫已然乏味，新迷宫的出现，必然会激起玩家的热情。

作为新迷宫，它与之前的金字塔迷宫有什么不同？又有什么东西值得我们去探索呢？下面笔者就以一个月来自己的迷宫经验，简要为大家介绍一下秦皇陵迷宫的特色。

一、进入条件提高

金字塔迷宫的条件大家都很清楚，非常低，仅仅需要50级就可以进入。而秦皇陵迷宫就不同了，它的入口在金绿沙洲，进入条件也提高到了80级。

但是秦皇陵迷宫也是有好处的，就是门票费低了很多，现在可以使用1000点迷宫声望兑换秦皇陵迷宫专用的道具“时空之轮”，如果你的服务器里去金字塔的时空之轮价格很高，那么不妨尝试一下去这个迷宫吧，除了初期声望略少外，其他奖励还是不错的。

二、怪物难度增加

说起金字塔迷宫的怪物难度，很多人都会不顾一屑：太简单了，精英挂个群攻直接过掉，就Boss难了一点，但是基本无危险，挂个小号都没事。

而秦始皇迷宫的怪物等级则是整体提升了一个档次：四处游荡的小怪没有什么大变化，精英类的怪物难度就明显跟金字塔的Boss同一等级了，真正的Boss更是难上加难。


封系作用凸显


徐福和他的童男童女

精英类怪物已经是携带阵法出战，并且使用的全部是高级招式：这就无形之中增加了战斗的难度，因为高级招式的抗性都是非常优秀的，物理攻击对其造成伤害受到很大的限制，从而延长了战斗时间，挂群攻的日子一去不复返了，只能是逐个击破。

但是这个模式也不是一成不变的，比如说有一个大力鬼王造型的精英，他的特点是：每逢奇数的回合就会陷入狂暴状态，所以只能是集中火力先杀掉他，以往采用的1回合圣阳战气2回合三环套日的招式战术，明显就不适合这里了；并且，在他死亡之后，全部小怪会陷入狂暴状态1回合，封系在这里的作用被凸显出来。


秦皇陵精英的实力已经不容小觑

说完了精英，我们再说一说这里的Boss。笔者进度不是很高，只遇到过2个Boss：王贲和徐福。


秦皇陵迷宫中惊现长生药

王贲，名将之后，造型是一个霹雳火战士，手持金色宝刀，护卫则是一群副本死士。王贲的攻击非常高，会使用2个招式：遮天蔽日以及特技招式黄龙之怒。他的攻击非常高，遮天蔽日可以打每个目标1000+以上，必然是我们首先除掉的对象，黄龙之怒则更为恐怖，攻击7个目标，并且会使被攻击的对象属性下降2回合。小怪的攻击则明显不足，人物可以直接忽略掉，保护好宠物就可以了。

徐福，是一个法师造型，他携带的则是童男童女（不会是去海外求仙丹的吧？）。虽然是可爱的小女孩，但是千万不要小瞧她，她可是会使用100级招式庄严正信的，战士就要倒霉了。在这里，如果不提前杀童男童女的话，他们会自爆的。至于好几个童男童女中先干掉谁，自然是辅助超强的童女了。解决掉了小怪，剩下一个主群殴他就可以了。

三、一些特殊事件

金字塔迷宫有尸体、箱子等等，这里也不例外，都是一些陶俑、古董，打开之后会有几个特殊事件，增加了一个禁止移动数秒的效果，还有可能进入机关阵：8个选择，3大生门5大死穴，如果没选到出去的，就会被怪物攻击，打死之后可以继续选择，直到选择生门出去。

四、迷宫奖励

相比金字塔迷宫来说，秦皇陵的奖励是有增无减：小的精英以及开箱子可以获得魔灵果的奖励，还有稀薄八卦真气、高级要诀等等；据说高进度以后还可以得到宠物护符，而最吸引人的，自然是官网公布的小精灵了，这可是价值连城的宝物啊。

总体来说，秦皇陵的难度是提高了，但是奖励是绝对值得尝试的。金字塔的经验已经告诉我们，到了高进度以后，奖励会比低级的时候增加很多。既然在最初的时候已经可以得到这么多奖励，那么我们有理由相信，它会给我们带来足够的惊喜与财富。

我是"仙侠"，你是"QQ"

其实我对网络游戏没有太大兴趣，差不多玩过两三款，也都是浅尝辄止，之所以开始玩《QQ仙侠传》并且写下这篇文字，是因为一个女孩……没错听起来真的很老套，可它确实就这样发生了……

她跟我同系，在一次Cosplay的社团活动中认识。像所有男人一样，我抱着观赏妹子的态度前去参加，至于人家Cos的是什么，根本就不认识。记得当时她穿着一件非常"中国味道"的服装，反正让人一看就会联想到"神仙妖怪"这种存在。因为看过不少所谓玄幻小说，所以看到她出场时不禁有些发愣，就好像平时小说里的女主角走出来一样，不能说她长得多么漂亮迷人，但那股"味道"带给我的一瞬间呆滞，直到今天还是记忆犹新。



由于同寝室的朋友也参加了这次Cosplay，作为被他强制要求的搬运苦力（好吧其实我也是因为想去看看所以才答应他的），也是有资格蹭这些家伙一顿饭的。上到第三道菜时，我终于忍不住问那个女孩："你很喜欢玄幻仙侠一类的东西吗？"

"是啊是啊，你怎么知道？"

"啊，真的啊，我是看你Cos的衣服，看起来很那个感觉。"

"怎么你也喜欢这种东西吗？"

"挺喜欢的，不过并不是很懂，只是看小说比较多。"

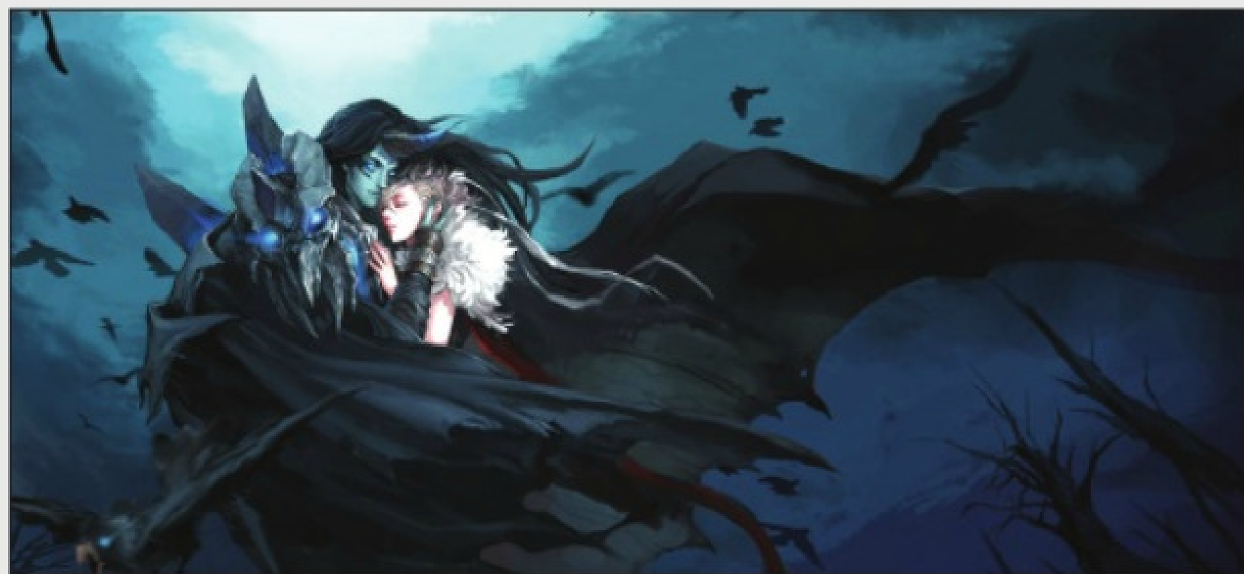
"哎呀是吗，我也常看的，其实这次就是Cos一本小说中的人物。"

"啊？难道是《幽冥仙途》（一本玄幻小说）里的蝶仙？"

"啊！没错！你是唯一看出来的，这本小说看过的人不多，没想到会在这里遇到同好。"

"我当时看了两遍呢……蝶仙那段剧情很棒，所以我印象挺深，没想到还真是……"

"不如来参加我们社团吧，他们都不喜欢这些，我自己一个人很没劲呢。"



"啊……这样啊，我好像不太合适啊，你看我身材也不好……"

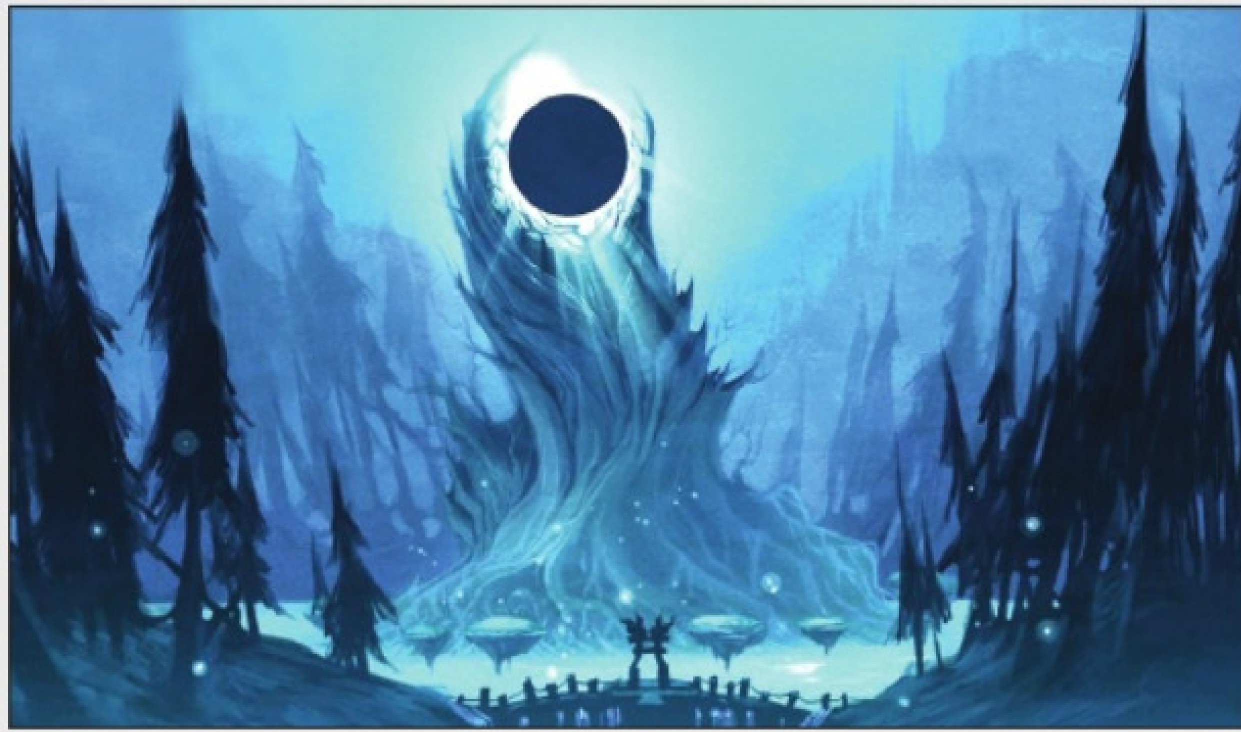
"哈哈哈，没事儿啦，你可以Cos石头什么的嘛。"

"嗯……那千万不要安排'滚动'的环节啊……"

总之我们就这么认识了，我主动加了她QQ，是想追人家吗？其实我自己也不知道，只是觉得聊得挺投机，多认识个女孩也没什么坏处不是……有天她突然在QQ上给我贴了个页面，我打开一看是《QQ仙侠传》的首页，我知道腾讯有DNF，跳舞游戏，偷菜Fans，还真不知道也出了一款3DMMORPG，便问她是不是要一起玩？她说没错，想从这种游戏里找点下次Cosplay的灵感和对象。

对于我这种有着大把时间可以挥霍的死大学生来说，携美一起打游戏，是不可能拒绝的事，所以痛快地下载客户端，用她不知道从哪里找来的激活码激活游戏，开始游戏。

不过在建立人物时被她勒令建个女号，我很少做人妖，便问她为什么，她说，"我不想老被那些色鬼骚扰啦，所以我要建个男号，你当然得建个女号啦，这样才般配嘛，不然两个男的多没意思。"虽然想到可能因为建立女号要应付一大帮臭老爷们的骚扰并且失去认识女玩家的无数机会我很沮丧，但想到其实哪有那么多女孩玩游戏，眼前的真人才更重要时，我便答应了她。她很高兴地对我说，"这样才对嘛，从今以后，我是'仙侠'，你是'QQ'。""你是'仙侠'可以理解，可为什么我是'QQ'……""因为这是《QQ仙侠传》啊，笨蛋！"



这是说我和她一起的"传"？窃喜之余我又觉得可能只是因为她觉得"QQ"更像Cos石头吧……不管怎么说，"仙侠"和"QQ"诞生在新手村的"星界"里。

相比迅速与NPC对话、接任务、打怪的我来说，"仙侠"的速度实在有够慢，她东跑一下，西跑一下，新手NPC都不理，便找不到人影了……我赶忙告诉她，"你要接任务啊！""为什么？""因为可以升级啊！""为什么？""因为……升级比较好玩啊！""哦……要这样玩啊，我以为只是跑一跑。""喂，你以为这是跑跑卡丁车吗？诶，不对，你之前玩过网络游戏吗？""玩过啊，网上打三国杀啊。""啊……"

于是作为Cos石头的配角"QQ"，我的第一个任务，就是好好教一下"仙侠"如何才能"仙侠"起来……

高中毕业怎么办？不选好大学就选好专业！

20世纪80年代，只要能上大学就很好了。

90年代，我们开始比较学校的资质和名气。

2000年之后，大学生就业难问题开始凸显。

近几年，我们开始比较专业，宁可学校没有名气，也要把专业挑好，现在就业是硬道理！

毕业了，我们的工作在哪里？

教育部部长袁贵仁在2010年全国普通高校毕业生就业工作视频会议上直言：国际金融危机对我国就业的不利影响还没有消除，如果说2009年是我国经济最困难的一年，2010年可能是最复杂的一年，整个宏观层面就业形势就很严峻。那么，2010年的毕业生人数630万，再加上往届没有实现就业的，需要就业的毕业生数量之大可想而知。

据2009年《用人单位调查报告》显示，78%的单位认为"实际操作能力"最重要；13%在意"工作经验"；仅有6%的用人单位看重"学历"。新《劳动合同法》实施后，企业更加注重应聘者的能力了。近年城镇新增就业岗位没有明显增加，各类高校毕业生人数却屡创新高。严峻的就业形势，使得越来越多的人期望通过选择职业技能培训或是"回炉"再学习来提高自己的综合技能，以期顺利走向工作岗位。

游戏行业，人才在哪里？

据《人民网》报道，经过10年的发展历程，网络游戏已成为中国互联网最重要的支柱产业之一，无论是玩家人数还是产业规模，中国网游的发展速度都位居世界前列。中国互联网信息中心发布的最新报告显示，2009年我国网络游戏用户规模持续增长，规模达到2.65亿人。值得关注的是，网络游戏是所有互联网娱乐领域中唯一使用率上升的服务。

另从《2009年中国网络游戏市场白皮书》了解到，2009年中国网络游戏市场规模达到258亿元人民币，同比增长39.5%。其中，国产网络游戏市场规模达到157.8亿元人民币，比2008年增长41.9%，占总体市场规模的61.2%。有关数据显示，在未来还将以每年20%以上的速度增长，预计到2012年，中国网络游戏市场规模将达到731亿。



与游戏专业的高增长相比，游戏制作人才缺口巨大。高校是人才培养的重要基地，可学员少之甚少，且大多重理论轻实践，这将严重阻碍国内游戏产业的发展，中国游戏产业正处于"市场增长迅速，人才极度匮乏"的局面。而当前大多从业人员往往没有受过专业化培训，大多属"自学成才"，远不能达到游戏开发的要求。因此，随着游戏产业的繁荣，游戏培训也将"钱"景广阔。另外，越来越严峻的就业形势也将吸引一部分人进入到游戏培训大军中来。

高中生也能月薪8000！

李姚高中毕业后，家人就为他日后的发展起了争执。高考成绩不理想，他是怎么样也上不了名牌大学，如果说上个二流三流的学校又没有太大的意义。就现在的大学生就业情况，毕业后的工作仍然是个很大的问题。如果直接出去工作的话，一来年龄太小，没有任何工作和社会经验；二来没有一技之长，找工作的话也只有体力劳动方面的工作，没有前途。家人的意见是让他去学电焊，钳工之类的技术，也算是有个一技之长，李姚却对那些不感兴趣。



李姚从小喜欢非常喜欢玩游戏，可以说是骨灰级玩家。他想以后的工作如果能跟自己的爱好结合起来，那就再好不过了。于是他去网上搜索与游戏相关的职位信息，无意中看到汇众教育北京北三环（游戏）校区关于游戏名企定向培训的信息。经过咨询，李姚了解到游戏学院的招生条件高中以上学历即可，自己完全具备学习条件。于是立马把自己想学游戏开发的想法告诉了家人，哥哥首先表态不予支持。哥哥是个大学本科毕业生，他认为李姚只有高中学历，学习游戏开发的话肯定学不会。

但能制作一款属于自己的游戏是李姚的梦想，最终他还是以自己的坚持说服了家人。日前，通过为期一年的学习，李姚已顺利就职大娃娃游戏公司，从事3D美术动作设计，月薪8000多，比哥哥这个本科生的工资还要高很多。父母、亲朋很是欣慰，为表感谢还特意制作锦旗赠予学院。

汇众教育北京北三环（游戏）校区作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，其所有培训课程都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2009年，校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

汇众教育北京北三环（游戏）校区

网址：http://www.bjgamecollege.cn或http://ot.gamfe.com



头牌新闻

完美时空联手娱乐明星造势《梦幻诛仙》

■本刊记者 生铁

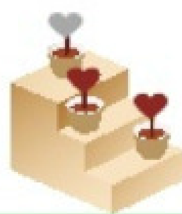
2010年5月12日，北京完美时空网络技术有限公司在北京星光影视基地召开“梦诛诛仙——娜样纯杰的爱恋”——张杰、谢娜见面会。包括完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦、内地超人气明星张杰及综艺娱乐明星谢娜在内的诸位嘉宾，与现场200多家国内知名媒体、150多位明星fans及玩家，共同见证了整个见面会的现场盛况。本次活动摒弃了传统见面会的表现形式，强调了互动的环节，张杰和谢娜带领“粉丝”们进行了一系列的游戏活动，此外两人还在现场深情对唱了《梦幻诛仙》主题曲。

此次活动旨在为迎接《梦幻诛仙》的新版本“巨龙觉醒”的公测而摇旗助威。完美时空始终是一家坚持娱乐化发展策略的网游企业，该公司目前成立了独立的文化传播公司，并成功投拍电影《非常完美》，此外投资拍摄《梦幻诛仙》仙侠爱情大片、《梦幻诛仙》动画片等也在稳步推进中，而本次《梦幻诛仙》获得张杰与谢娜的代言权只是完美时空2010年娱乐营销的一部分。完美时空总裁竺琦在见面会中对记者表示：“完美时空不仅要继续为玩家打造诸如《梦幻诛仙》这样的精品游戏，还要为玩家带来更多娱乐盛会，与玩家一起分享更多快乐体验。”

随着网络游戏行业的稳定和成熟化发展，娱乐化营销已成为网络游戏企业较为重要的一种营销动作。完美时空在研发与运营逐渐进入稳定发展期后，也将发展的触角伸向了多个视听娱乐及网络平台领域。P



完美互动娱乐总裁竺琦与谢娜、张杰在见面会活动中共同为《梦幻诛仙》巨龙“点睛”



晶合热点

798网络娱乐“七剑连发”

2010年5月17日，北京新晋网络游戏企业“798网络娱乐有限公司”（简称798 Game）在798艺术区隆重召开了“七剑连发”产品展示会，来自全国各地的近百家媒体代表出席了发布会。798网络娱乐通过国内外媒体在展示会现场正式公布了798网络娱乐将于2010年内在国内陆续投入运营的七款网络游戏新作，包括国内首款“虚幻三”引擎网游《聊斋》、改编自梁羽生先生名著的《七剑》、大型神话回合网游《神仙》、以同名名著改编的新派武侠网游《沧海》、798网络娱乐“七剑”系列之一的《七剑前传》、大型3D武侠网游《水浒传》和拥有迄今为止最宏大背景的战争史诗网游《大汉帝国》，除展示视频外，还公布了诸多细节资料。798 Game首席游戏运营官李翔在发布会现场致辞，798网络娱乐自成立以来凭借良好的前期准备、强劲的技术实力和远大的发展目标，不断促进自身产品文化价值含量提升，探索新型的互动娱乐产业发展模式，并最终确立了超级8计划等一系列远景战略规划。李翔认为，当前国内网络游戏市场正在发生着相当深刻的变化，除了游戏品质外，玩家正在对其文化承载度提出更高的要求，在这种情况下，积极进行创新与变革，改善现有的互动娱乐形式，围绕弘扬中华传统文化这一主题推动产业发展就变得尤为重要。李翔同时表示，经过长期的积累，798 Game业已建立了规模化的研发队伍及相应的管理及激励机制，为迎接新的一轮挑战做好了充分的准备。根据已推出并正在逐步实施中的超级8计划及其他举措，798网络娱乐所涉及业务将逐步扩大到整个互动娱乐行业，在推出游戏产品的同时，也担负起推广中国文化的责任。



798 Game首席游戏运营官李翔



798 Game自主研发作品《七剑》采用了优秀的3D引擎

巨人网络《仙途》发布内测

2010年5月18日，巨人网络在杭州宣布，“赢在巨人”计划的重头产品、仙侠网游《仙途》于5月20日正式开启内测。《仙途》于2007年底开始研发，



史玉柱敲响《仙途》开测锣

游戏主创团队来自美国斯坦福大学和浙江大学竺可桢学院，拥有丰富的游戏策划经验和自主知识产权的游戏引擎。2009年，《仙途》加盟“赢在巨人”计划，成为该计划力推的首款网游大作。巨人网络CEO史玉柱在发布会上表示，《天龙八部》是目前同类网游中最优秀的产品之一。《仙途》从立项开始就确定了学习、赶超《天龙八部》的目标，内测版本跟《天龙八部》一样好玩，走薄利多销路线。据介绍，《仙途》是国内首款与中国美术界最高学府之一——中国美术学院合作的游戏。游戏的90%的美术设计出自中国美院老师之手。同时，中国美院传媒动画学院网游系主任助理倪斌担任游戏美术总监，全面负责游戏美术设计。中国美术学院副院长高法根教授表示，美院在《仙途》项目上与雪狼软件和巨人网络紧密合作，让游戏的游戏品质、画面都与众不同。这将有助于开创一种全新的产学研模式，推动网络游戏产业进入一个产学研合作的全新时代。《仙途》游戏制作人秦玉表示，经过此前7个月的不删档测试，游戏团队收集了数十万玩家的意见，对修炼、养成等玩法做了大量改进，强化了群体PK系统，同时针对大部分免费网游难上手、消费高的弊病，《仙途》更加强调易用性设计，走平民化路线。



《万王之王3》公测火爆进行

2010年度史诗战争作品《万王之王3》于近期开启公测，最新的数据显示，游戏已经取得相当不错的成绩，同时在线人数呈现良好的增长势头。为满足广大“万王”迷迫切需求，官方在公测启动后连续加开服务器，且每组都采用全球顶尖刀片服务器，最高能够承载40000人同时在线。据悉，巨人网络为推出《万王之王3》出尽全力，先是斥巨资签下影视明星范冰冰，并由此展开声势浩大的宣传，而一轮轮覆盖全国的网吧包机体验活动，也在全国范围内增强了“万王3”的关注度。该游戏拥有较为鲜明的特色：两次转职的职业体系、无处不在的即时战争等。作为测试时间最长、版本更新最多的经典网游，《万王之王3》承诺将靠自身的游戏品质和服务质量来吸引玩家群体。





晶合新作

51wan打造新作《开心西游》

2010年5月18日下午，51wan在其位于北京福码大厦的办公新址召开了“蟠桃大会”暨《开心西游》公测揭晓仪式。《开心西游》是51wan首款自主研发的RPG网页游戏，它在本月进行公测。在这一仪式上，51wan运营中心副总张小蝶身穿足球队服，以足球阵型中经典的“343阵型”解读了《开心西游》的运营计划。51wan总裁刘阳也在会上作了发言，她宣称2010年是51wan的“大片年”和“服务年”，《开心西游》及51wan平台上的诸多游戏都将针对这一概念，展开一系列的活动，以MM认证系统、女体西游拍摄等活动拓展游戏的传播方式。



金山“武林大会”点将

5月21日，金山召开“武林大会”，正式对外公布今年一系列新作，其中包括《剑侠情缘网络版叁》首部资料片“藏剑山庄”、《剑侠贰外传》新资料片“双剑诛邪”以及《封神榜3》《月影传说》《独孤九剑》《飞天风云》等。“剑网叁”首部资料片“藏剑山庄”于6月3日正式上线，金山表示：“新资料片更新了游戏引擎，现在拥有更好的优化效果，新门派‘藏剑山庄’以心为剑，是为‘藏剑’，成为游戏中六大门派之一。新资料片加入新模型，现在玩家可在男女体型外，选择‘小女孩’体型角色进行游戏。六大门派现在都有两把完全不同的橙色品质武器，战斗中可触发相应门派招式，另外还推出四个没有‘战法牧’概念的双人副本。”金山同时宣布，由金山、海润影视、润亚传媒三方合作，将拍摄电视连续剧《剑侠情缘——藏剑山庄》，除Twins成员阿SA确认出演关键角色外，谢霆锋也有极大可能饰演男一号。



高希希携众明星亮相《三国OL》发布会

5月21日，由北京圣天龙飞乐网络技术有限公司自主研发的3D网游《三国Online》官网上线发布会在北京召开。圣天龙飞乐董事长陈志连、《三国》电视剧出品方代表钟雄兵、总导演高希希及《三国》电视剧的主要演员陈建斌、林心如等出席了本次发布会。高希希对根据新《三国》电视剧改编的网络游戏《三国Online》给予了高度的评价，表示将在各领域与其展开更加深层次的合作。



演员林心如在会议现场留影



晶合快评

陪机器人玩游戏

■晶合实验室 生铁

听到XBOX360和PS3主机的玩家已经可以豪快地玩起《超级街头霸王Ⅳ》时，我又开始有点遗憾。原因是在一个月前，就有新闻称这款游戏可能会延缓在PC上的推出。这个新闻具体说的是《超级街头霸王Ⅳ》游戏项目经理小野义德在接受德国网站Derwesten.de采访的时候提到，PC版《超级街霸Ⅳ》（Super street fighter Ⅳ）也许会有，但必须要改变现有的发售模式，来防止猖獗的盗版行为。有数据统计，自从2009年7月发售至今，PC盗版街霸4有近200万份拷贝的下载量，因此，作为2009年盗版下载最多的游戏之一，PC版“街霸4”显然并没有给Cacpom公司带来丰厚的利润，这也是Capcom一直不重视PC版的原因。

自从PS2的时代开始，好多人就对PC这个平台充满悲观。他们认为PC平台不是一个专门的游戏平台，玩起游戏来门槛太高，当时PC的主机性能也没法和最新的专业游戏机（如PS2和Xbox）相比。PC主机无论从价格、性能、上手等角度都不如游戏机，自然也没有更为发展的理由。

但放到今天看，PC的性能和游戏主机比已经不分伯仲、上手难度也降下来了，因为网络的原因，电脑更普及了，普通的家庭用户也好歹知道把光盘插进光驱、按几个“下一步”了。更重要的是，直接从微软Xlive或者Steam上购买新游戏，连光盘都不需要了，你买好了自动下载，下载完了直接就能玩——而且不管你怎么重新安装系统，换新机器，只要你Xlive账号还在，游戏永远为你保留着。换个新机器，登录后还是自动下载。

在价格上……反正家家都要有PC，硬件价格也不是很贵，因为它还可以干很多别的事，所以和游戏机比价格恐怕也没人这么比了。

可还有两点。因为游戏主机的销量就是大，所以专业游戏公司为游戏主机开发的游戏制作就是更为细致精良。另一方面，PC主机的盗版就是更多。

但其实我真的那么想玩《超级街头霸王Ⅳ》吗？恐怕也未必。玩也多半是一种品牌惯性的驱使。现在想想，其实后来玩《少年街霸》和《街头霸王3》，还不是因为“街霸2”在心目中树立了一个不可动摇的印象？

从表面上看，似乎《求生之路》（Left 4 Dead）《使命的召唤——现代战争》所代表的FPS类型的游戏是能够在PC上继续发展下去一个游戏类型，因为它们只有联线玩才更好玩！

但事实也不是这样，我上网玩《求生之路》，仍然有很多的不愉快。玩家水平有高有低，对方玩得太烂你不耐烦，玩得太好你又有负罪感；另外网络PING值也不稳定，再遇上几个国内素质差一点的玩家，在玩游戏的时候乱骂人，真的还是回来玩单机算了，陪机器人玩也不是一年两年的事了——自打有电子游戏以来，我们就是一直陪机器人玩过来的。不光陪机器人玩，简直就是被机器人玩。

5月份的一条新闻说，美国商业软件联盟（BSA）发表了一篇报告，这份报告称2009年全球软件平均盗版率为43%。其中格鲁吉亚的软件盗版率高达95%，位居全球各国之首，津巴布韦软件盗版率为92%，位居第二，孟加拉共和国排名第三，软件盗版率为91%。再这份名单里，中国软件盗版率为79%，排名在第27位。但是排在中国前面的国家，都是什么利比亚、斯里兰卡、伊拉克、摩尔瓦多、亚美尼亚、也门、斯里兰卡、阿塞拜疆等国家。“金砖四国”里也只有中国榜上有名。而在全球GDP排名最高的五个国家美、日、中、德、法里，美国盗版率是20%，日本是21%，德国是28%，法国是40%，我们的盗版率几乎是美、日、德三国的总和。

当然，这个榜单是怎么出来的我也深表怀疑，感觉也是有编的成分在里面。中国现在这么强大，肯定不应该是盗版前十的国家，给排在最后吧，反正79%和第一名95%差不了20个百分点。而西方国家，自然都是在20%~40%之间晃悠，小数点后面全部四舍五入，还挺整齐。法国、葡萄牙和留尼汪岛干脆全写成40%完事。

不过，我觉得咱们也应本着有则改之无则加勉的态度对待这副榜单。或者说，我们还应有个底线，就是盗版终归还是件丢脸的事，而不是光荣的事。近来，因为PSP上一些大作被国内程序员破解了，有的网站首页就打出了“国人威武！”的标题，我觉得终归有点让人啼笑皆非。终于能玩到了自己喜欢的游戏是件好事，但这样不怎么光彩的好事，还是底下偷偷乐的好，国人威武这样的欢呼还是算了吧。



沉默的搜索者生铁

HIGHEST PIRACY		LOWEST PIRACY	
Georgia	95%	United States	20%
Zimbabwe	92%	Japan	21%
Bangladesh	91%	Luxembourg	21%
Moldova	91%	New Zealand	22%
Armenia	90%	Australia	25%
Yemen	90%	Austria	25%
Sri Lanka	89%	Belgium	25%
Azerbaijan	88%	Finland	25%
Libya	88%	Sweden	25%
Belarus	87%	Switzerland	25%
Venezuela	87%	Denmark	26%
Indonesia	86%	United Kingdom	27%
Vietnam	85%	Germany	28%
Ukraine	85%	Netherlands	28%
Iraq	85%	Canada	29%
Pakistan	84%	Norway	29%
Algeria	84%	Israel	33%
Cameroon	83%	Ireland	35%
Nigeria	83%	Singapore	35%
Paraguay	82%	South Africa	35%
Zambia	82%	UAE	36%
Montenegro	81%	Czech Republic	37%
Bolivia	80%	Taiwan	38%
El Salvador	80%	France	40%
Guatemala	80%	Portugal	40%
Botswana	79%	Reunion	40%
China	79%	Hungary	41%

图为美国商业软件联盟发布的不同国家和地区的盗版率列表

漫画作者：SUNS

足球狂热

——世界杯与游戏的7个永恒瞬间

■北京 红黑军团

转眼4年时间过去，在炎热的夏季里，世界杯又一次向我们走来。世界杯对我们意味着什么？我想不用多说，对于喜欢足球的人而言，这是四年一度的、其重要性超过奥运会的狂欢盛典，对于不看足球的人而言，在这段特定的日子中，也会被自己身边的人与事所感染和带动。关于足球游戏方面的文章，我们刊登过很多次了。对于当前的两大足球游戏系列——“FIFA”和“职业进化足球”，热爱这项运动的朋友们，也都能如数家珍。但是或许你并不清楚，从气质和带给球迷的感受上而言，哪一款游戏能与哪一届世界杯有着相似的感觉呢？我相信对此可能你还并未想过。那么，趁着今晚的比赛还没有开始，你先来看看下面的文章吧。

1930年乌拉圭世界杯vs.1986年《世界杯嘉年华》

关键词：开天辟地

现代足球历史上的第一届世界杯足球赛于1930年在乌拉圭举行。这开天辟地的第一次远比现代奥林匹克运动会的早期历史曲折得多——那时候，不仅世界杯的规模还没庞大到要打预选赛的地步，就连举办世界杯也一度成为国际足联遥不可及的梦想。

举办世界杯足球赛的构想在1904年国际足联成立大会上被首次提出，并在1905年第二届代表大会上通过了次年在瑞士举行的具体方案。谁知到报名截止日期，却没有一个协会报名参赛。经历了一次世界大战的动荡，到1920年安特卫普奥运会时，又有人提出这项计划，也因缺乏经费和交通困难等原因胎死腹中。1929年，乌拉圭终于被投票选举为首届世界杯赛的主办国。乌拉圭提出申办的最主要原因是1930年适逢该国独立100周年，而在此前的两届奥运会上乌拉圭足球队连续夺得冠军，



《世界杯嘉年华》的开始画面上强调了“官方”两个字，但这款游戏的开发商Artic Software和发行商U.S. Gold都已经湮没在游戏历史中



成为当时世界上最强的球队之一，由他们提出申办就像如今巴西提出举办世界杯一样，是名副其实的“绿茵重量级”。

在首都蒙德维的亚，主办国造起了一座世界先进水平的体育场，能容纳9.5万名观众。在主办国盛情邀请下，12支国家队从世界各地赶来参加世界杯，包括4支远渡重洋而来的欧洲球队，但不包括来自现代足球发源地——英伦四岛的球队，尤其是自诩世界最强的英格兰队，认为通过比赛来决出世界冠军简直是对他们的侮辱。史上第一场世界杯比赛在法国和墨西哥之间展开，法国人最终4比1取得胜，法国人吕西安·洛朗（Lucien Laurent）射入具有纪念意义的世界杯第一球。但最终载入史册的却是乌拉圭人，他们在决赛里4比2大胜阿根廷队，获得了世界杯冠军。


世界杯的主体育场——百年纪念球场（Estadio Centenario）如今是乌拉圭联赛劲旅民族队的主场


时任国际足联主席雷米特（Jules Rimet）抵达乌拉圭，1950年，世界杯的奖杯正式被命名为“雷米特”杯

与首届世界杯相对应，历史上的首个世界杯授权游戏既不是想当然的《FIFA98——世界杯之路》，也不是EA Sports的任何一款世界杯游戏，这是一款1986年在Amstrad CPC、Commodore 64以及ZX Spectrum这些如今游戏玩家已经不认识的平台上推出的足球游戏《世界杯嘉年华》（World Cup Carnival）。这款游戏的发售可谓多灾多难，起初因为内部原因，发行商U.S. Gold公司并没有要推出一款世界杯游戏的计划，等到他们决定买下世界杯的版权，墨西哥世界杯已经接近开幕，此时要重新制作时间上自然来不及。于是他们偷梁换柱，将自家早前发售的类似游戏《世界杯足球》（World Cup Football）改头换面，挂上“The Official”的名号就推向市场了。这款游戏的3个版本有所不同，但不论你使用哪个版本，都只能选择8支球队参与世界杯模式（当时世界杯已经扩军到24支球队），其敷衍了事的态度可见一斑。

早期的世界杯授权游戏显然没有得到国际足联的重视，与当时国际足联旗下可以创造财富的各种赛事相比，起步阶段的游戏产业能够付得起的版权费用想必也是九牛一毛。当时国际足联的授权也显得混乱，由于没有排它条款，只要向国际足联交付一定的费用，就可以使用FIFA的Logo，因此到1990年意大利世界杯时，同时推出的世界杯游戏多达3款（1994年美国世界杯时大抵也是如此），值得注意的是老牌游戏厂商SEGA的加入，他们在1990年推出《世界冠军足球》（World Championship Soccer）。U.S. Gold在1994年推出了他们的最后一款世界杯游戏，之后诸侯混战的局面行将进入大一统的时代。

1950年巴西世界杯vs.1993年《FIFA国际足球》

关键词：步入正轨

乌拉圭世界杯的成功具有无比的象征意义，此后4年一届的世界杯赛被常态化，1934年意大利世界杯和1938年法国世界杯都取得了成功，但影响还无法波及到世界范围，此后世界杯被世界大战的战火阻断，如果不是1950年在没有被战争殃及的巴西举办第四届世界杯，这项赛事的前景以及足球运动的未来也许会是另一幅模样。

巴西为本次比建造了许多球场，参加本次比赛的队伍中，最引人注目的就是英格兰队，然而他们小组赛就被淘汰了。经过第一轮小组循环赛，巴西、乌拉圭、西班牙和瑞典进入四强，它们需要再次以循环赛的形式决出冠军。巴西队与乌拉圭队的比赛就是事实上的最后决战，这场比赛在马拉卡纳球场上演，老道的乌拉圭队顶住了场上和场外的压力，第二次获得世界杯冠军荣誉。审视此后60年的历史，在巴西队的主场虎口拔牙都是不可复制的神话。




EA Sports已经意识到官方授权游戏的潜力，他们在当时还获得了篮球、橄榄球等游戏的官方授权



二战前，德国和巴西都是1950年世界杯的申办国。由于德国的战败，已经无力举办世界杯，并被剥夺举办权与参赛权，因此巴西顺理成章成为举办国

本届杯赛的观众人数首次突破100万，并创造了平均每场6万名观众的世界杯纪录。在一次成功的巴西世界杯之后，国际足联不仅宣告足球运动告别了战火的侵袭，步入正轨，而且世界杯足球赛也和奥运会一样此后从未间断。足球继续巩固它世界第一运动的地位，世界杯则真正成为世界强队追逐荣誉的舞台。

和1950年世界杯一样，真正创造足球游戏历史的无疑是美国艺电（当时的官方中文名是“电子艺界”）发行的足球

游戏《FIFA国际足球》（FIFA International Soccer）。在EA Sports染指足球游戏之前，上世纪80年代以来的各种游戏主机和电脑平台上已经屡见足球游戏的身影，并且其中一些还得到了国际足联的官方授权，只是以历史的眼光来看，只有EA Sports FIFA系列的血脉延续了下来，并在垄断18年的国际足联官方授权之后，成为FIFA官方足球游戏的代名词。

《FIFA国际足球》（有时也被称为“FIFA 94”）的内容其实很简陋。以历史眼光审视，它的全2D图形界面还完全停留在最早一代足球游戏的思维里。游戏中可供选择的仅有几支国家队和EA FIFA全明星队。在DOS系统下，操作只需要上、下、左、右加空格键就可以完成整场比赛，相对而言，玩家的投入度很小。但1994年美国世界杯是一个良好的契机，即使在足球远不是第一运动的美国，也有越来越多的球迷开始接触足球游戏，精明的EA Sports从中看到了商机，很快他们就发觉，独家的FIFA授权虽然可能有些昂贵，却是一面无价的金字招牌，在其他欧美和日本游戏厂商还在节省开支，以上世纪80年代的观念制作小成本游戏时，EA Sports获得了一次长远的投资。


1934年世界杯就像柏林奥运会一样承担着墨索里尼宣扬法西斯主义的“重任”，打入决赛的意大利队被命令必须获胜。最终球员们做到了，当时的一批世界杯名将包括了国际米兰的传奇球星梅阿查

1958年瑞典世界杯vs.1997年“FIFA 98”

关键词：球王诞生

1954年的瑞士世界杯具有很多开创意义：球员们首次穿上了印有号码的球衣参与比赛、电视转播首次被运用于世界杯赛、结束禁赛的联邦德国队逆转战胜了“无冕之王”的匈牙利队最后获得冠军，从此开始了他们在世界杯赛上的辉煌历史。但在1958年瑞典世界杯之前，作为团体项目的足球运动，还没能诞生一位超级巨星。在本届大赛中，法国前锋方丹在6场比赛中攻入13球，成了世界杯历史上单届进球最多的人，但人们津津乐道的还是那个17岁的年轻面孔。

通过电视屏幕，人们看到一个17岁的少年略显羞涩，这就是初出茅庐的贝利。这个年轻人原本只是巴西队的替补，头两场比赛甚至没有出场但进入淘汰赛后，这个少年却突然成为巴西队最可怕的武器——四分之一决赛1比0战胜威尔士，贝利打进唯一进球；半决赛5比2战胜方丹的法国队，贝利上演帽子戏法；决赛又是5比2战胜东道主瑞典，贝利打进2球，帮助巴西第一次捧起了雷米特杯。决赛那天，贝利只有17岁零239天，创造了世界杯决赛阶段参赛和进球的最年轻纪录。只有28年历史的足球世界杯诞生了一个传奇！

在足球游戏领域，也有一个属于EA Sports的传奇。当时，PC作为主要游戏平台正在受到重视，SEGA的SS、SONY的PS等划时代游戏主机已经推出。游戏业告别了小成本时代，也在呼唤一款告别2D、告别斜向45度、告别街机式爽快流而趋向拟真的足球游戏诞生。EA Sports在这方面实现了进化，从2D的极致《FIFA 96》到开始进入到3D画面的《FIFA 97》。然而真正被当时大多数中国玩家所熟知的，还是在《FIFA 97》基础上进行了大幅改革的《FIFA——98世界杯之路》（FIFA: Road to World Cup 98）。

《FIFA 98》拥有改进的图像、带有资格赛的完整世界杯赛程（包括了在FIFA注册的所有国家队）、改良的游戏性以及脍炙人口的主题音乐。这不仅让包括U.S. Gold公司在内制作的、所有之前的世界杯游戏感到汗颜，而且重要的是，上述提到的内容还奠定了一款流行足球游戏所必要的元素，就算是EA Sports最新推出的《2010 FIFA南非世界杯》（2010 FIFA World Cup South Africa）仍旧采用这样的基本架构。来自英国的Blur乐队为《FIFA 98》谱写了一首《Song 2》，成为足球游戏歌曲经典中的经典——当重金属音乐一起时，我就会尖叫疯狂（When I feel heavy metal, and I'm pins and I'm needles.）。直到今天，所有的足球游戏仍旧精心地整理它们的音乐播放列表。



从1993年的首作开始，FIFA系列的游戏封面一直采用真人明星代言，到FIFA 97时更是在不同国家采用不同的球星作为封面


夺冠回国后的贝利



《FIFA 97》的界面仍旧带有早期游戏的美术特征



《FIFA 97》是最后一次出现室内赛场景

几个月过后，EA Sports又推出了世界杯官方游戏《世界杯98》（World Cup 98）。它不仅在图像上第一次支持3D加速卡，还提供16座真实的体育场、所有真实名称的（和部分真实容貌的）预选赛球队。《世界杯98》其实只是《FIFA 98》的升级版，但依靠世界杯这个热点，通过包装与宣传，反而取得了极大成功。这直接刺激了EA Sports买下了欧洲杯足球赛的游戏版权，从2000年比利时/荷兰欧洲杯开始，欧洲杯官方足球游戏就再未缺席过。

1974年德国世界杯vs.1998年《世界足球胜利十一人3》

关键词：百花齐放

上世纪50年代以前，足球运动一直处于早期发展阶段。那时候就算是最胆小的顶级强队也不会在足球比赛中力主防守，“235”是攻势足球下最流行的阵型之一。然而随着足球商业化时代的来临，成绩压力开始凌驾于好看的足球之上，足球运动一直在不经意中尝试变革。1966年世界杯充满了争议，首次成为东道主的英格兰队习惯上被描述成挖空心思也要夺得桂冠的阴谋者，特别是在冠亚军决赛里，英格兰队凭借一个有争议的压线球战胜联邦德国队，赢得冠军（而那个压线球到底进没进，因为当时图像资料的限制恐怕要成为永远的谜团）。但1966年的英格兰队绝不是一无是处，拉姆塞爵士创造的“442”阵型成为现代足球最常被采用的阵型之一。


1966年，东道主在博比·查尔顿的带领下高歌猛进，先后战胜了阿根廷队和“黑豹”尤西比奥带领的葡萄牙队，并在决赛中依靠哈斯特的帽子戏法在加时赛中战胜联邦德国，首次捧杯

到了70年代，世界足球技术革新的热潮真正来临。70年代不仅诞生了克鲁伊夫、贝肯鲍尔这样的足球巨星，以荷兰人创造的“全攻全守”打法为代表，技术革新为足球运动带来了新的活力。1974年德国世界杯，联邦德国队与荷兰队踢了一场永垂史册的决赛，在全场观众的欢呼声中，联邦德国队2比1获胜，第二次登上了冠军领奖台。4年后，强大的荷兰队再次败在东道主阿根廷队脚下，屈居亚军。人们说，是当时邪恶的阿根廷军政府打败了荷兰人。不管怎么样，橙色风暴席卷了整个70年代，原本孱弱的荷兰队作出了对足球运动的巨大贡献。


1974年世界杯，贝肯鲍尔举杯的经典一刻

在足球游戏领域，3D时代真正开启了一个潘多拉魔盒。在SS、PS等新一代主机诞生之前，2D足球游戏只是承担着“有足球游戏可以玩”这样简单的作用。但是进入3D时代，拟真开始成为足球游戏的潮流。《FIFA 98》创造了真实的球员、球队、球场和真实的联赛、世界杯，但它距离拟真的距离实在还有很远。它的续作《FIFA 99》则被讥笑为一款“只有短传”的游戏，在比真实足球比赛要快一倍的节奏里，只要你不假思索地用短传键将球交给附近的队友，就可以轻松打入禁区，而用其他手段进球就相当困难了。那时的FIFA系列只有短传、长传和射门几个按键，仍旧不能模拟千变万化的足球场。


早期WE系列图像粗糙、缺少实名授权，但拟真性领先

与此同时，在利益以及新一代游戏主机的刺激下，无数有实力和没实力的游戏制作组开始涉足拟真类足球游戏的开发（尽管在今天看来，他们中的大多数注定不可能成功）。EA Sports在《FIFA 99》之后，推出了一个外传性质的足球游戏“星超星云”系列（The F.A. Premier League Stars），它的游戏性和《FIFA 99》有很大不同，从手感到AI都具有英式打法的特征，但在AI上仍旧无法突破拟真的瓶颈——没有塞身后球的按键设置。虽然拥有英格兰联赛各级球队的官方授权，“星云”系列还是反应平平，只发行了两年即告结束。但EA同时推出的足球经理系列却延续了下去。

在世纪之交的当时，足球游戏市场绝不是只有EA一家独大，在SEGA SS上就推出过数款3D足球游戏，游戏性并不比EA的游戏更差，或许只是因为没有官方授权而最终都没有坚持下来（FIFA的官方授权无疑让EA度过了从《FIFA 2000》到《FIFA 07》游戏性无法提升的漫长时光）。最不寂寞的就数PS平台，KONAMI旗下的两个工作室先后投入了足球游戏开发，1995年7月发售的《世界足球胜利十一人》（World Soccer Winning Eleven，即中国玩家俗称的“实况”系列）崭露头角；1998



至今也未能成为足球经理游戏王者的EA足球经理系列



“英超星云”系列只有苍翠欲滴的真实草皮给人留下深刻印象。至于比赛，它既不如当时的FIFA系列那样简单而又规律性，也没有创造自己受人喜爱的风格

年5月和12月分别发售的《胜利十一人3》世界杯版和最终版则奠定了系列在拟真向足球游戏中的江湖地位，尽管同样没有多少实名球员和球队、联赛，WE系列标志性的身后球按键、球员AI和球员数值设定却成为FIFA系列此后多年学习的榜样。

1986年墨西哥世界杯vs.2006年《职业进化足球6》

关键词：上帝之手

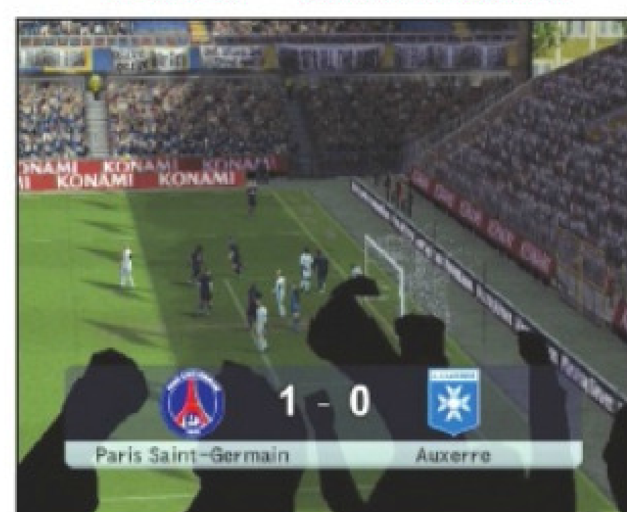
墨西哥世界杯的举办也是多灾多难。这届世界杯的主办国哥伦比亚因财政困难宣布放弃，墨西哥代替哥伦比亚承办，并成为当时第一个举办过两届世界杯赛的国家。不幸的是，1985年墨西哥连续发生两次强烈地震，夺走了两万人的生命，还有数千名民众住在临时防震棚里。地震不但破坏了墨西哥主要城市的基础建设，也引发了经济衰退，但墨西哥政府并没有放弃，仍然为举办世界杯倾注了最大的热情。国际社会为墨西哥灾区提供了莫大的帮助，在地震一周年之际，大部分基础设施得以恢复，而墨西哥人专为世界杯修建的阿兹特克球场令人惊叹：这座球场修建在死火山岩层，耗费了11万吨钢筋混凝土，如此坚固的结构顶住了大地震，最终得以成功举办世界杯，马拉多纳的“上帝之手”和“世纪进球”就发生在这里。



马拉多纳的世纪进球被梅西在2009年完美复制（连进球后庆祝的跑动方向都别无二致），而老马的这记“上帝之手”则很难再被复制

1986年6月22日，在世界杯的四分之一决赛上，阿根廷队遇到了英格兰队。马拉多纳在这场比赛中展示了他同为天使和魔鬼化身的两面。比赛第51分钟，马拉多纳在英格兰队禁区里高高跃起头球，皮球越过老将希尔顿的十指关直入网底。英格兰人无法相信一个小个子能有如此杰作，重放的慢镜头揭示了真相——马拉多纳是用手将球打进了网中。赛后的新闻发布会上，阿根廷队10号大言不惭地将进球归因于上帝的安排，称之为“上帝之手”（El Mano de Dios）。仅过了3分钟，马拉多纳又变身天使，他从中圈附近得球之后快速转身，连过6名英格兰球员之后盘过六神无主的希尔顿，最后用脚尖将球捅进网窝。凭借马拉多纳的超级表现，阿根廷队第二次捧回了大力神杯。

如果一定要归因于上帝的安排，2006年年底发售的《职业进化足球6》（Pro Evolution Soccer 6）可以称之为WE系列一个时代的集大成者。在PES6之后，WE系列进入了次世代，从PES2008到2010，3款作品全部进入了瓶颈期；而在PES6之前，从PES到PES5，KECT实现了WE系列从PS到PS2的进化，特别是在PS2时代，WE系列的每一代尽管都在图像效果、人物动作上出现一些小问题（还记得特写画面那些“端着肩膀”的球员吗？），但在核心的游戏性方面则一直处于平稳的改良状态。到PES6，这个系列实现了一个完美的平衡，从AI到动作合理性、对抗等方面都实现了WE系列创立以来的最佳状态。特别是从PES3开始发售PC版后，由于EA在同时代已经对PC平台不再重视，WE系列仅用了一两年时间就成为PC上的王牌足球游戏。如果不是因为韩国人赞助的某电竞比赛长期设立FIFA项目，想必国内的足球游戏崇拜还会更加一边倒。



PES6已经很会制造赛场气氛，早期图像和游戏氛围营造上的落后感觉逐渐消失



PES6是WE系列最后的经典，几乎使出了PS2时代的全部功力



1986年世界杯冠军阿根廷队

时间或许应该就在2006年静止，PES6的出现就是“上帝之手”，PES6的精彩表现也值得被称为WE系列中的“世纪进球”。

1990年意大利世界杯vs.2007年《职业进化足球2008》

关键词：表面光鲜

如果只看待冷门，1990年的意大利世界杯还颇值得玩味。上届冠军阿根廷队在揭幕战中负于黑马喀麦隆队，非洲球队开始异军突起。但是输球的阿根廷队反而收获了传奇门将戈耶切亚，他们接连击败了巴西、南斯拉夫和东道主意大利队，挺进决赛。但决赛是联邦德国队的天下，依靠布雷默的点球小胜，最后一次以联邦德国名义出战的德国人第三次捧起世界杯。神奇的米拉“大叔”、斯基拉奇和戈耶切亚的横空出世，加斯科因和英格兰的悲剧命运，构成了意大利之夏的一幕幕华章。

但是意大利世界杯只留给人们表面的光鲜。本届比赛由于各队都相当重视防守，使得比赛枯燥无味，平均每场2.21个进球是历史最低纪录，能够被记忆的经典瞬间寥寥可数。多年之后，人们能够记住的瞬间首推意大利世界杯的开幕式。在圣西罗/梅阿查球场举行的这场华丽表演，完美诠释了米兰时尚之都的本色，也勾起了世人对意大利的无尽联

想，但人们的印象不管是古典、浪漫还是奔放，都和世界杯的正赛没有太大关联。

在足球游戏领域，KONAMI在完美的PES6之后一年推出了《职业进化足球2008》，迈向次世代平台的游戏尽管在画面上大幅提升，但在核心的游戏性上并无显著提高。最令人不可理解的是，游戏的动态平衡被无敌的传中球所毁灭，以往以带球技术傲世群雄的玩家发现他们很难在凭借技术在游戏中立足。与此同时，EA Sports选择了一条不可思议的路线，他们放弃了PC这个平台，每年虽然照旧推出一款PC版的FIFA游戏，但只是针对《FIFA 2003》以来采用的旧有引擎的小修小补，并美其名曰：PC玩家的配置实在太低。当然他们面对次世代主机平台又是一副嘴脸。他们为次世代开发了全新的图像和物理引擎、充实了全新的设计人员、几乎重写了全部游戏代码。于是，一款出人意料的《FIFA 98》出现在主机平台上，让WE系列感到了隐隐的威胁。而通过图像升级终于看起来表面光鲜的WE系列反而走上了FIFA系列的老路：每一作必然出现重大Bug或平衡性问题，如PES2009忽略物理规律的变向动作，PES2010匪夷所思的45度和135度角传中球、裁判匪夷所思的判罚尺度等。WE系列的制作人似乎失去了方向，他们试图通过调整，每一代带给玩家不同的手感和风格，但结果却十分令人失望；主机上的FIFA系列倒是风生水起，但是除去按键设置与WE系列稍有不同，核心理念和WE系列并没有太大的差别。



KONAMI给玩家换了一种感觉，但没有多少玩家认为这种感觉很好

在表面的光鲜背后，足球游戏的未来在哪里？

2010年南非世界杯vs.《2010 FIFA南非世界杯》

关键词：王者何在

当我们在距离南非世界杯开幕还有20天的时候写下这篇专题时，不能说对世界杯的前景完全没有忧虑。我们都知道，国际媒体对南非是否能够举办一届完美世界杯的报道早就连篇累牍，而不仅基地组织声称要对世界杯发动袭击，连南非国内的极右翼组织也趁火打劫。然而我们要说的并不是这些，就在巴拉克因伤告别世界杯之后，人们不禁感叹这一届世界杯将会星光黯淡。

除了巴拉克外，英格兰队的贝克汉姆、德国队头号国门阿德勒、巴拉圭主力前锋卡巴纳斯，包括一度传出可能因伤缺席的斯洛伐克队头号球星哈姆西克，可能也将因伤无缘南非的英格兰队后防中坚费迪南德，世界杯列强因为一个繁忙的赛季的备感受伤，加上老马死活看不上的萨内蒂、坎比亚索，在曼联表现卖力却无法打动卡佩罗的欧文，以及托蒂、范尼、本泽马这些已经因非受伤原因落选的球星，以及阿尔及利亚、朝鲜这样世人并不熟悉的球队入围决赛阶段，南非的星光只会越来越黯淡。

说到涉及本届世界杯的游戏，阵容也出奇地可怜。WE系列只确定在日本发售一款以日本队冲击世界杯为主题的游戏，并且不是发售PC版；Ubisoft发行了一款街头足球题材的《纯粹足球》（Pure Football），从卡通的游戏风格来看，更像是为世界杯应景而作。世界杯游戏的重头戏仍旧是EA Sports的《2010 FIFA南非世界杯》（2010 FIFA World Cup South Africa），这是一款很有诚意的作品——至少对主机平台是这样。这款游戏不仅在《FIFA 10》的基础上改变了许多细节，而且在手感上越来越形成自己的风格。和同期的WE系列游戏相比，它的游戏节奏更慢、AI更聪明和多样化，当然也拥有很难实现的盘带技巧——至少与PES2010相比难了很多。

这款让人望眼欲穿的游戏宣布不发售PC版，虽然早就是意料之中的事，却难免令PC玩家黯然神伤——毕竟这几年FIFA系列长进了很多。不过从更长远一点看，《2010 FIFA南非世界杯》也许并不是一款足以载入史册、值得大书特书的游戏。我们似乎应该问一句：足球游戏的未来在哪里？在迈入次世代之前，每个玩家对足球游戏都充满了畅想。在自上世纪80年代以来的很长一段时间里，足球游戏没有顶级的画面、没有足够聪明的AI、没有真实的身体对抗，甚至也没有国际足联的授权。当这些陆陆续续得以实现，足球游戏似乎进入了一种前所未有的迷茫。WE系列停滞不前，甚至倒退，是因为制作者实在想不出来更好的点子；FIFA系列近年来高歌猛进，在某些细节上甚至有超越WE系列之处，但那是因为它们前些年欠债实在太多，每次奋勇追赶都能显示出足够的进步。可是平心而论，当FIFA系列也进化到如今天一样没有明显的弱点时，它的未来又在何处呢？没有WE系列可借鉴，暂时也没有更强力的次世代主机去推动，FIFA系列会不会也陷入小修小补的境地？

结束语

有这样一个故事可以作为参考：据说是在1899年，美国专利局的局长查尔斯·H·杜埃尔（Charles H. Duell）宣布："所有能被发明的东西都已被发明出来了！"人们一直认为，他说这个话的目的是打算将专利局关闭解散，或是认定人类社会不会比他所处的时代更先进了。如果真有这种迂腐的言论，那也未免太蠢了。然而这句话却被后世反复引用，让这个倒霉的美国专利局长成了一个著名的反面典型。一个专利局长会说这种不着边际，自己砸自己饭碗的话吗？一位美国学者追根寻底，发现在杜埃尔担任专利局长的时代，美国专利申请增长了3000多件，在这种情况下，他似乎不可能说出这种话，也没有任何确凿证据显示他说过这句话。但这个故事实在流传太广，就连比尔·盖茨也在他的著作《未来之路》里引用此语，可他的目的只是为了表明，一个人的眼光限于当时的条件会产生局限性。

于是我们应该相信，只要是世界杯就能带来惊喜，就算是一届平民世界杯也不例外。我们也应该期待，走入瓶颈的足球游戏迟早也会迎来新纪元。这就是在世界杯决赛周里，我们这些狂热球迷+玩家的无尽期待。P

足球游戏永远不可能做到的真实“盲点”

■ 8神经

1、主客场优劣势

在足球赛场上，主客场所带来的不同比赛状态差异，是个众所周知的问题。举个例子，世界最顶级的职业赛事欧洲冠军联赛，在进入淘汰赛阶段后，两支实力相当的球队交手，如果有一支球队在主场先输给对手一个球，这几乎就等于被宣判了死刑，媒体会罗列出一堆数据证明，历史上主场输球后想到客场去逆转的可能性会低于百分之几，能做到这一点的球队相当于创造奇迹。也许有时候你会觉得奇怪，既然对手能先来到我的主场赢1个球，为什么我就不能去他的主场赢1个球呢？事实上，在主场输球后，想去客场翻盘的难度突然剧增了好多倍，双方球员在心理上究竟受到了怎样的影响？如果你没有亲自去踢过这样的比赛，也许永远不能明白其中的道理。在足球游戏中，怎样去体现这种主客场的差异，成了一个很大的难题。也许“足球经理”类的经营游戏可以根据现实情况来设定一定的主客场优劣势附加值，但是在竞技类的足球游戏中呢？也许制作小组可以搞一些隐藏的数据增减，例如主场球队所有球员数值全部暗中+3，而打客场的球队则反之。但就算这么搞，影响到的也仅仅是游戏中的数据，真正在比赛的，其实是玩家，而玩家对这种主客场的气氛差异，几乎没有受到任何影响。是的，坐在屏幕前的你永远不会有那种感受：如果你是一个主场球员，当你走过熟悉的球员通道，当赛场的第一道灯光打到你的脸上时，扑面而来的还有山呼海啸的欢呼，你听到熟悉的队歌，还有上万人在整齐地喊着你的名字，你看到对面看台上一幅超级巨大的海报，上面是你的头像在风中招展……；而如果你是一个客场球员，当你踏上草坪的第一分钟，就能听到来自周围的嘘声，当你罚边线球时，在旁边不远的看台上似乎有人在大声咒骂着你，当你转过头去看时，看到好几个人同时向你比出了中指……很明显，在游戏中大杀四方的“支撑腿毁灭者”，是不可能在现实的客场比赛中无所顾忌地实施他的杀伤战术的。因为如果他这样干的话，就必须得操心自己在走出球场后的人身安全了。而在游戏中，他肯定不会担心屏幕上那些像素构成的主场球迷会拿自己怎么样……

2、误判

误判是足球比赛中不可分割的一部分。尽管在现实中的科技早已经发达到可以用类似网球比赛的电子鹰眼来帮助裁判进行判断，但是世界足联的老大们偏生不愿意下这个决定——如果这个世界上没有了误判，马拉多纳将不会有让人津津乐道的“上帝之手”，巴塞罗那也成就不了传奇的六冠王，法国队也可能进不了南非世界杯……若干年后，当人们回忆起马拉多纳和巴塞罗那时，会谈论他们的伟大，而那些由误判造成的小瑕疵，就像“缺陷美”一样与他们的伟大相辅相成。当然，作为受害者的英格兰和切尔西，将会被胜利者的拥趸们所遗忘——除了他们自己的球迷，这些球迷会更加仇恨那些因为误判而得益的“伟大者”。“恩怨”就是这样形成的，而“恩怨”，同样是足球的世界里所不可缺少的元素。就像前锋会犯错，后卫会犯错，门将会犯错一样，裁判也是会犯错的。足球场上的一切秉持着“以人为本”原则，这是一个充满原生态的赛场。然而，一切皆在程序操控中的足球游戏，却明显不能理解足球中的这种错误，或者说，游戏不知道应该怎样去犯错。在最近两作的职业进化足球游戏中，制作人有意的加入了“假摔”元素，或许制作人想要在游戏中增加“误判”这种不可控制的因素。但很明显，游戏中的假摔做得并不成功，电脑裁判的火眼金睛可以很准确地判断出你的倒地是人为还是故意的。经过研究，玩家发现在禁区里有对方球员拉扯我方带球队员的衣服时，按下假摔组合键就有很大的几率骗过裁判获得点球——但是很明显，这样的设计其实很可笑，假摔和误判都应该是可遇不可求的偶然事件，绝不可能变为模式化的追求目标。此外，在现实中最容易发生误判的越位，在游戏中也基本被杜绝，电脑裁判对越位的判罚精准无比。至于人为手球，更没有一个足球游戏敢做出尝试，游戏只是游戏，玩家肯定不想在游戏中遇到误判而影响自己的心情。而在现实中，不能接受误判，也就无法真正的理解足球。



梅西在游戏里已经够厉害了，不用再加“上帝之手”特技了



这样优美的假摔，游戏里怎能表现！

3、成为门神

在足球游戏中，你可以成为一个超级射手，也可以成为一名防守悍将，但是你永远也无法在球场上体会到扮演一个钢铁门神的感受。在目前的足球游戏中，对守门员最大限度的控制，不过是控制守门员出击的时机，但是在判断扑球时机、扑球路线等方面，还没有一款足球游戏可以成功模拟。守门员面前的球场，跟别人并不一样。别的球员眼中的球场，是整片广阔的绿茵，而在守门员眼中，足球场可能只是面前这一片小小的禁区。什么时候出击，什么时候只能呆在球门线上，什么时候选择守远角，什么时候又守近角，这都是守门员独特的学问。他与场上的其他球员拥有完全不一样的足球哲学，因为他被允许在禁区内用手去接触球。尽管一个好的守门员就相当于半支球队，但是在职业进化足球的“绿茵传奇”模式里，却不允许玩家扮演守门员。因为守门员只能呆在禁区内，在比赛的绝大多数时间里，他都只能无所事事，只有在最关键的时候，才允许守门员有精彩的表演。对玩家来说，这样的模式是无法忍受的——哥的寂寞，我们永远不懂。

《职业进化足球2010》中的几点遗憾

■ Say

熟悉《职业进化足球2010》的玩家都该知道，实况大致有三种游戏模式，第一种是对战模式，就是两个人坐在电脑前踢，当然也可能是网络联线对战，第二种是大师联赛模式，说白了就是经营一支球队，除了踢之外，有相当的经营成分在里面。第三种是绿茵传奇模式，这个是扮演一名球员，除了踢之外，还有养成的成分。

讲实况与现实足球不同的地方，主要也该是从对上述说的这三种模式入手，不过本次我将跳过第一种对战模式，不去讲是不是每个球员的45度角传中都像贝克汉姆那么准，或者180度转身传中这种动作是不是做的出，只着重说说在“经营”和“养成”这个大背景下实况的拟真度。

先说绿茵传奇模式，在这个模式下的比赛中，你只能操控一名球员并且不具备教练员的权力（不能买卖球员，不能安排出场阵容，不能决定比赛中的换人）。这种模式下，最不能让人忍受也是拟真度最低的设定，就是电脑队友的弱智。这种弱智不是绝对的，而是相对的，当你的守门员参数较高时，确实能扑出去的球多一些，像鲁尼这样的前锋，接你传球后射门，命中率自然也高一些。弱智，体现在相同的球员在做你对手和做你队友时不同的表现上。某名球员是你的队友时，他似乎一下子变傻了，该传的球不传，该进的球打飞，而当他成为你的对手时，就宛如神一般的存在了，这种巨大的反差会让玩家气急


获得世界足球先生


退役了，挥手告别球迷

败坏、歇斯底里。这其实是个电脑AI设定的问题，因为玩家很强，再把玩家的电脑队友的水平正常表现出来，那么玩家的电脑对手就再无胜机了，这实际上是电脑作弊的一种方式，只是做得太过离谱。但就这种作弊模式，其实玩家还是照样赢，只不过一边赢一边郁闷而已，电脑还没变态到就不让你赢的地步。个人认为，把电脑队友的水平较应有的水平（每个球员都有详细的各种评分）调低20%，也就差不多了，给玩家一些难度挑战，却没必要让玩家一边赢一边骂娘。

再说一些细节之处，实况对于游戏细节有一定的关注，比如球员在场上有进球或助攻后，被换下场时有教练的拥抱，没有的话下场时就只是拍肩膀。比如说大师联赛中，当为你效力了N多年的球员该退役了，最后一场联赛结束时，会有该球员向球迷挥手告别慢慢走出球场的镜头。这些小处，对提升游戏品质影响并不大，但玩家玩到时，心里会暖烘烘的……这类小的细节设定，基本上是越多越好。

当然，还有一些细节，实况注意的不够。在现实中的几乎每一支足球队中，都会有核心球员，说得不好听一点，这些球员只要腿不折就得上场踢。但在绿茵传奇模式中，不论玩家所操控的球员如何出众，只要他的状态是蓝色（黑色），就一定无法首发出场，无论即将举行的是多么重要的比赛，哪怕是欧冠决赛，这不合情理。在玩家作为核心球员首发的情况下，即使比赛还处在胶着状态甚至本队还在落后的情况下，比赛到六七十分钟换人时，一样会把玩家换下，这也不合理。这就是电脑教练，生硬死板没有人情味，其实蛮可以做得再“拟人”一点儿。不要觉得我吹毛求疵，会仔细去玩“大师联赛模式”和“绿茵传奇模式”的玩家，一定会关注到这些。

不知大家有没有关注过“杯赛”的对阵图，那可真是一个奇妙的对阵图。笔者效力于英超曼联队，在足总杯比赛中，曼联第一轮轮空，第二轮必对切尔西，然后接连对阵曼城、阿森纳、利物浦三个队中的两个（另外一个在他们自相对战中被淘汰），全胜以后在本半区出线，你再看另外半区出线的队伍，也就是热刺或者维拉这级别的，换句话说呢，也就是所有的强队都在你的半区，为你步步设槛，而最后的决战对手，却是个很一


诡异的足总杯对阵图

般的队……而且年年如此。开始我想，这是电脑为给玩家增加难度而故意为之（实际上难度有否增加这里不做讨论，其实对于玩家来说大多数情况下，切尔西并不比赫尔城难打），后来发现也不是这么回事，如果你关注一下同期的西班牙国王杯、意大利杯……你会发现情况大同小异，在国王杯上，曼联和切尔西的签位上对应的是皇马和巴萨，在意大利杯，对应的是A米和国米，这是怎样的恶趣味呀！这种游戏设定，从各个角度都无法理解。如果在现实比赛中是这样的分组，球员和球队纵使不说什么，球迷和赞助商一定不依。

接着说说关于球员转会的设定，应该说PES2010大师联赛中转会较原来真实不少，不是有钱就一定能买到你想要的球员，大牌球员买多了，发工资这一项就能让你破产，这些设定都很好，但只限定玩家就显得不太公平。我的一个朋友是忠实的A米球迷，大师联赛以A米起家，不惜血本地想把卡卡从皇马赎回来，当然，他可耻地失败了，第二个赛季，卡卡转会去了国米，我朋友崩溃了……现实中，有很多“对立”的球队，他们之间不能说完全没有转会交易，但绝不会很多，卡卡可能离开皇马，甚至也可能重回A米，但去国米，难以想象，哈维和伊涅斯塔也不可能一起挪窝去皇马，但这些在游戏中都发生了。

绿茵传奇模式下的转会也让人郁闷，笔者所在的曼联队，年年买中前场球员，买到球队满员（一半以上的中前场球员基本没上场机会），就是对三个平均参数68的守门员（福斯特之流）视而不见，看到他们时不时的来个漏勺级表演，还真不知道该说些什么。

实况是款足球游戏，主要的乐趣应该是“踢”，但既然提供了“大师联赛”和“绿茵传奇”模式，还该在“踢”以外的细节部分多下些功夫才是。P

中东地区又一次现代战争

武装突袭Ⅱ——箭头行动

ArmA Ⅱ：Operation Arrowhead

■江苏 慢悠悠

Jan Prazak上士在他所驾驶的阿帕奇直升机座舱内，通过热感画面发现了5公里外的一群可疑人物和两辆皮卡。在缩放画面，通过人物轮廓分辨出他们就是武装分子之后，Prazak发射了一枚“地狱火”导弹，然后用红色的激光对准了目标的中心位置。数十秒钟之后，画面被一团突然出现的白色烟雾覆盖，此时耳机中传来了“寻找下一个目标”的任务指示……这并不是美军直升机驾驶员将手持长焦镜头的英国记者当做火箭筒射手，于是在“谈笑风生”之间将其炸飞的乌龙事件的录像，而是高端模拟风格射击游戏《武装突袭Ⅱ》的资料片——《箭头行动》（以下简称OA）中所出现的一幕画面。至于刚才我们提到的那名上士，他是Bohemia高级动画师Jan Prazak的“化身”。

挥师中东



平民依然会出现在激烈的战场上，你需要设法保护他们的安全

OA所描述的这场地区冲突，发生在Arm2原作故事的三年之后。东欧国家Chernarus的战争平定之后，中东一个盛产石油的小国再度扮演了恶人的角色，它的名字叫做Takistan（其实就是萨达姆时代伊拉克的马甲），于是美军拍马杀到，继续扮演国际警察的角色。

与AA2原作不同的是，OA没有固定的主角，游戏的叙事手法将采用Bohemia的第一款作品——《闪点行动》的作风，玩家将以步兵、坦克车长和武装直升机驾驶员的视角，从不同角度去体验这场战争。

空中死神



这样的舱内视角，专业程度超越了直升机模拟游戏

由于这是一款AA2的资料片，因此在游戏系统上，OA并没有太大的变化。Bohemia工作室根据玩家的反馈，对游戏引擎的执行效率进行了优化，并且完善了角色模型和动作捕捉数据。值得一提的是，AA2新增了细节物理效果，根据制作者的说法，OA的物理特效将有望超过《战地——叛逆连队2》所使用的“寒霜”引擎。



本作中武装直升机将会占据三分之一的“戏份”

扮演武装直升机射手，在热感画面中点杀目标，将占据游戏相当一部分的流程。尽管是夜视仪中的“黑白”画面，但制作组依然非常用心地处理了其中的细节。出现在热感画面中的士兵，你可以看到他有战术背心包裹的躯干部位温度较低，在画面呈现黑色，而“暴露在外”的腿部则呈黑色。这些细节在作战过程中对于策略制定非常重要，比如面对一个装甲集群，通过其车辆发动机部位在热感画面中的颜色明暗，你可以判断出那些装甲车辆已经处于发动状态，那些车辆的发动机尚未点火，从而确认攻击目标的优先顺序。在一些近距离火力支援任务中，玩家还需要通过画面中人员和装备的轮廓，来区分敌我。P

●类型：射击 ●制作：Bohemia Interactive ●发行：Bohemia Interactive
●发售日期：2010年6月29日 ●期待度：★★★☆

一道暴力爽快的美味大杂烩

暗黑血统——战神之怒
Darksiders: Wrath of War

■内蒙古 葬月飘零

我们知道存在着天堂和地狱，而我们却不知道天堂和地狱之间自古就进行着天使与恶魔无休止的战争，然而我们更加不知道还存在着一个名为焦灼会议（Charred Council）的个体，焦灼会议以中立身份约束天堂与地狱的力量，维持宇宙平衡，有着古老律法的约束，焦灼会议也有着自己的力量：启示录四骑士。

焦灼会议预言第三界人间中的人类将会打破宇宙的平衡，恶魔与天使们达成了约定，与焦灼会议的力量四骑士一同前往人间。锁住七封印，当人界准备好面对末日时七个封印将被解开，四骑士将降临人间，以天使和恶魔们与人类的战争来重塑宇宙的平衡。

而焦灼会议的力量四骑士之一的War降落人间的那一刻，他并不知道自己已经卷入一个阴谋之中。

古怪的剧情？

当War降临人间后，天使与恶魔的部队也已经到达人间，War开始执行自己的使命，但是让War惊异的是他发现天使长Abbadon竟然也在人间，而且天使



故事发生在地球上，却与天堂和地狱间的一个阴谋有关

长Abbadon对于War此时出现在人间也感到非常惊异。随处的恶魔与天使在相互厮杀，现代化的人类都



地球一度沦为炼狱



Boss都是大家伙，用体型在第一时间震撼到你

市成为天使与恶魔的战场，人类成为天使与恶魔战争间的牺牲品，人类四散奔逃，第三界人间化为炼狱，而更让War惊异的是，War在人间却没有找到其他三位启示录骑士。

降落人间的War得知七封印并没有解开，人类完全没有做好准备，完全没有抵抗削弱人类力量的力量，远处一声号角，War的噩梦从此开始。War回到了焦灼会议，War被指责消灭了人类，打破了宇宙的平衡，然而只有War自己知道自己是无辜的，War对上级坚称自己受到陷害被利用才在封印未被解开时误入人间而导致人类毁灭，并请求返回人间查明真相，焦灼会议答应了War的请求并在War左腕上嵌入了监视者来监视War的行动。

当War回到人间时，准备查明真相开始他的救赎之旅时，人间距离War上次降临人间已逾百年，此时的人间已经沦为了

●类型：动作　●制作：Vigil Games　●发行：THQ
●预计发售日期：2010年6月　●期待度：★★★★

恶魔的乐土……好吧，这就是《暗黑血统——战神之怒》（以下简称《暗黑血统》）的故事背景，或许这个故事听起来有些老套，或许让你感到有些惊异，或许你也可能会觉得这个故事非常的棒，有一种魔幻风格的史诗感，反正这个剧情是一个大杂烩，各种元素杂糅其中以满足各种口味，每个人都能从中找到自己感兴趣的方面，这样的剧情，我想只有古怪一词才能形容。

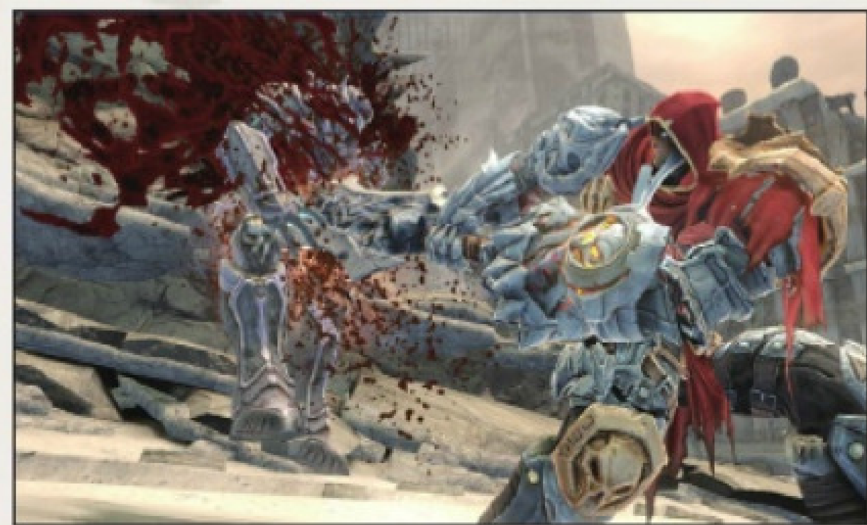
其实这一切并不是非常重要，重要的是，这是一款战斗爽快的动作冒险解谜游戏，因为这正是《暗黑血统》最大的卖点与亮点。

爽快的战斗

《暗黑血统》是动作冒险解谜游戏，一方面在战斗中是超级爽快的动作游戏，而在冒险方面，我们需要解开谜题。《暗黑血统》类似于《战神》系列或是《鬼泣》系列的调调，这么说如果你还不能理解的话，你完全可以把它想像成《战神》和《萨尔达传说——时之笛》以及众多经典动作游戏经典内容的混合体。和剧情类似的是，《暗黑血统》游戏内容也是东抄一把西抓一块杂糅在一起的混合体，虽然有些古怪，但绝不别扭。

在战斗方面是非常爽快的，你可以在里面找到拳拳到肉、刀刀入骨的打击感，也可以欣赏到华丽的处决演出。无论是从动作还是视觉演出，每一个桥段的初次亮相都让你的肾上腺素上升并且高呼过瘾。在战斗方面游戏没有让轻量级玩家泪流满面、让普通玩家抓狂的QTE，游戏中的处决系统是这样的：当敌人的生命降低到一定时就会有按键提示，近身按下对应的按键后就可以发动处决，完全不必要一边担心着Gameover一边紧绷着神经死盯着屏幕来随时准备应对下一个QTE按键——处决只需要一个键即可完成，而且你也有选择是否发动处决的主动权。

当然依据敌人种类的不同，敌人的生命也是不同的，一些大型敌人血量自然多一些，你需要先来一套华丽的连续


处决只需要一个键轻松搞定，没有繁复的QTE


漂亮的背景


我们的主角War

技，比如先用手中的大剑轮番挥砍后将敌人挑起，之后控制War跳起来一刀劈下去，或者举起身边的汽车砸向敌人等等。终结技的演出效果非常华丽，和《鬼泣4》一样，每一种敌人都有对应的演出效果。比如对恶魔奴仆（Minion）发动终结技，War会用浑吞之剑（Chaoseater）一刀将倒在地上的它斩断，也许也会将其挑浮空后在空中斩为两段等等。每一个敌人的处决演出并不仅仅只有一个方式，总之你完全不必要担心会为反复出现的单调处决技能演出而抓狂。

当然你也可以无视终结技直接将敌人干掉，比如突然冲过去一把抓住敌人的喉咙然后用力捏碎，或者驾驭着毁灭天驹（Ruin）冲向无助的敌人等等，你可以尽情发挥想像用现有的技能来蹂躏你的敌人们。游戏的打击感、流畅度以及爽快度绝不逊色其他知名动作游戏。

其他要素应有尽有

技能可以随着游戏的流程不断学习，武器也可以进行升级，大量的装备和套装等待着你去收集，特殊道具和解密也给了你走回头路的足够理由。杀死敌人获得点数来购买道具、升级能力等等一切都让你时时刻刻都有事情去做。学到的技能令人振奋，比如War可以进入混沌形态，变成浑身燃烧的强大恶魔去撕碎眼前的敌人，也可以化身为长有白色巨大翅膀的天使飞越过一个大坑，可以借助华丽的技能和武器瞬间切换来组成任意连续技，主副武器间的切换虽然不能相互抵消招式硬直，但巨剑和两外两把武器镰刀和拳套之间的相互切换是没有硬直时间的，也就是说你完全可以用刀砍敌人几下而后立刻换镰刀或者全套来继续追加攻击。

游戏时间大概有15个小时，史诗般的宏大背景音乐、专业的配音效果和完美的音效都为冒险之旅增光添彩，还有景色各异的场景以及巨大的Boss，都将大大提升游戏的乐趣。

虽然大杂烩，但值得期待

《暗黑血统》的每一个点子几乎都可以在其他动作游戏中找到出处，但是难能可贵的是《暗黑血统》将这些精华完美的融合在了一起，为我们创造了另一个崭新的画卷。虽然《暗黑血统》的诸多点子并不是原创，但《暗黑血统》依然值得期待，因为它学习并融合了大部分动作游戏的精华。P

《战争机器》也有古装魔幻版

猎杀——恶魔熔炉
Hunted:The Demon's Forge

□江苏 老黑

对于骨灰级玩家而言，InXile Entertainment并不是一个陌生的开发组，他们曾经推出过大名鼎鼎的《冰城传奇》（The Bard's Tale）系列。今天我们要介绍的《猎杀——恶魔熔炉》（以下简称HTDF）依然延续了《冰城传奇》的魔幻主题，不同的是，HTDF并不是一款RPG，而是正宗的ACT游戏。更令玩家感到新奇的是，这款游戏在许多方面与《战争机器》有着相似之处，我们知道GEoW火爆之后，有大量的“掩体枪战”类型跟风游戏的出现，而这次的HTDF居然拿魔幻题材去跟Epic的风……光听上去就感觉很新奇。

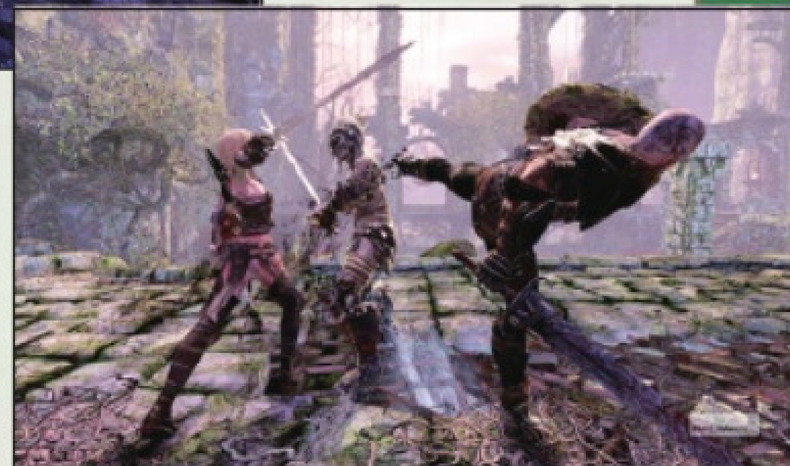
远近结合

游戏中有两位在地下城世界探险的人类主角。一是Katic，力大无穷的狂战士，他的名字采用了《战神》系列主角“奎爷”（Kratos）的谐音，并且长相也与这位斯巴达猛男有着诸多相似之处；Allura，美丽的女弓箭手，同时也是Katic的妹妹。两名角色在冒险过程中会同时登场，其操作方式类似于《生化危机5》：玩家控制其中的一人，2P交由AI控制，线上玩家也可以通过Drop-in方式登入正在进行的单人游戏，进行合作破敌。将两名角色远近结合的攻击方式结合到一起，这就是克敌制胜的钥匙。

无论玩家选择Katic还是Allura，你都将面对“如何用肉搏兵器消灭远程攻击单位”，或者是“如何用远程攻击武器瓦解敌人的贴身肉搏”这两个难题。掩体将在这款游戏中发挥至关重要的作用，比如Katic在遭遇数名魔法师的攻击时，一个箭步冲上去的后果，就是还没有跑出几步就被迎面袭来的魔法打趴下了，此时你首先要做的就是利用好最近的掩体保护自己，然后通过场景中的其他掩体来接近敌人，将其各个击破。不善近战的Allura在面对骷髅兵、兽人的步步紧逼时，也需要通过掩体来和敌人周旋，以发挥自己的敏捷性和远程杀伤能力。


一专多能的Katic也具有魔法攻击的能力


Allura能够操作场景中的弩炮


看上去像是一个连携攻击

合作式谜题

游戏中绝大多数的谜题需要两名角色合作才能解决，比如演示视频中出现的一个解除“刀阵”陷阱的难题，需要Katic推动巨石卡死机关的齿轮，Allura用火箭点亮场景中的火把，才能在险境中找到一条可以安全通过的道路。

ACT玩家大都不喜欢难度过高的谜题，因此制作组也会在解谜场景中预留了“攻略”。在游戏中玩家可以搜集到一种名叫“亡者之石”（Deathstone）的道具，每一个谜题所在的场景中，都会出现之前冒险者的尸骸，对着他们的遗骨使用亡者之石，就可以获得亡魂们给出的提示。

从目前得到的信息来看，HTDF依然采用了“打怪→赚钱→收集装备”的地牢游戏老模式，但在动作性上有许多前所未见的设计，值得我们的继续关注。

●类型：动作 ●制作：InXile Entertainment ●发行：Bethesda Game Studio
发售日期：2010年第三季度 ●期待度：★★★★

欢迎体验阳光沙滩，名车豪宅的上流生活！

无限试驾2
Test Drive Unlimited 2

■江苏 老黑

“无限试驾”这个名字，足以让Test Drive Unlimited系列在庞大的竞速游戏市场中先声夺人：热带岛屿的美丽风光、名车荟萃的驾乘体验、极尽奢华的生活氛围……系列的第二款作品《无限试驾2》（以下简称TDU2）除了继续保持初代的独特风格以外，还要以EA巨资打造的《极品飞车——世界之旅》为目标，意图占据网络竞速游戏市场。

欢迎来伊比沙岛

伊比沙是地中海西部的一个岛屿，距离西班牙50英里，它是逃避工业化文明的中产阶级和富豪们的好去处，假日里这里汇聚着全球顶尖的时装设计师、歌手、影星、名流和赛车手。TDU2将这座“潮人之都”作为此次“无限试驾”的舞台，Eden Games此次以卫星图片和实景数码照片作为素材，打造了一个数字化三维的伊比沙岛，它将包括岛屿的主要建筑，并且复制其全部的交通体系，还有昼夜循环（游戏中2小时相当于真是世界的24小时）和天气变化系统。

正如初代那样，TDU2的主题并不是赛车，而是在游戏中去体验豪宅名车式的奢华生活，从这个意义上来说，其实TDU2就是一款车手版的《模拟人生》。玩家将会在游戏流程中体验一个“乌鸦变凤凰”的故事：最初你两手空空、白手起家，通过承接汽车测试员和参加比赛来赚钱，然后购买各种物品，接连熬过“衣奴”“卡奴”“车奴”“房奴”的生活，最终成为挥金如土的上层社会人士。游戏还别出心裁地加入了第一人称视角，你可以通过“化身”漫步于自己的豪宅，亲手触摸车库中停放的一辆辆梦寐以求的名车，让自己的虚荣心和占有欲获得极大的满足。强化生活体验的TDU2，还将主视角向着屋外延伸，你可以驱车前往朋友的住宅，进入屋内参观。可以以第一人称视角进入汽车市场，坐在副驾驶位置上聆听NPC导购员的讲解。


昼夜循环系统为玩家们呈现的海边夕阳美景

更多“找乐子”玩法

即便玩家已经功成名就、富甲天下，你依然可以在TDU2中找到很多乐子。玩家可以拿出奖金来自定义一场邀请赛，还可以像跑马比赛那样，对即将进行的比赛“下注”。钱多到发烧之后，干脆购买一家夜总会，然后组织一个名车俱乐部，同竞争对手们一较高下。

前作玩家看到这里一定会想，“当年我在夏威夷花掉的钱现在难道都打水漂了吗？”别着急，制作组已经考虑到了这个问题，他们“复刻”了初代的夏威夷地图，如果你的电脑里面还有前作存档，那么曾经购置的不动产和汽车依然会在原位置等待主人的光临。对于新玩家而言，则可以“穿越”的夏威夷继续自己的小资车手生活——TDU2相当于花一分游戏的价钱买了两套游戏。


除了伊比沙岛以外，玩家还能回到初代的夏威夷


Gumpert Apollo，同类题材游戏中不可多见的野兽级跑车

●类型：竞速 ●制作：Eden Games ●发行：Atari
●发售日期：2010年第4季度 ●期待度：★★★★☆

使命再次召唤，
重返惨烈的古巴与越南战争！

使命召唤——黑色行动
Call of Duty:Black Ops

■北京 徐子峥

动视暴雪凭借《使命召唤》和《魔兽世界》两大品牌登顶全球最大游戏发行商，单《使命召唤》系列就为股东们带来了30多亿美元的累计销售额。当去年末的“现代战争2”余音还未散去，新的“使命召唤7”已经在向玩家们招手。看来由Infinity Ward和Treyarch两大工作室、325人的制作团队交替负责，每年推出一部《使命召唤》新作的频率至少会延续到今年末。现在虽然Infinity Ward情况不妙，不过还不会影响动视2010财季的大部分发行计划。随着《使命召唤——黑色行动》（下文简称COD7）正式公布，一年一度的军事盛宴再袭。

挥之不去的阴霾，铭刻在一代人身心之上的黑色历史

此次COD7力图“安全地”引领你，身临其境体验一线战士目睹过的古巴、越南战争，并以美苏两大强国对峙的冷战世界作为COD7的背景主线。

古巴位于美国佛罗里达州以南，1961年美国也正是从佛罗里达发动侵略。中央情报局（CIA）策划的雇


前苏联专家夺路而逃


丛林里的激战


洲际弹道导弹腾空而起，只要有一枚弹头爆炸，就足以改写整个世界历史和全人类的命运

佣军企图直接推翻菲德尔·卡斯特罗领导的古巴共产党，颠覆古巴政权。结果任务当然是以失败告终，因为这位生于1926年的老头曾历经CIA等各国特工组织638次暗杀不死，是至今遭遇暗杀次数最多、命最硬的世界纪录保持者。1962年卡斯特罗同意苏联在古巴部署战略核武器，约翰·肯尼迪立即发布7项强硬政策，用40艘军舰和20000名海军组成的航母舰队封锁古巴。在COD7的前几关，你就将扮演深入火线的士兵，亲身经历这段历史时期。

对于越战，大多数人都是从《现代启示录》《野战排》《全金属外壳》这些经典好莱坞电影中汲取形象，影片中对人性的直白表现、对战争的控诉让观众印象深刻。1961年，美国开始派遣400名特种兵和100位军事顾问帮助“南越”铲除境内“越共”组织，为发动战争做准备，到了1962年美驻军激增到11000人。1963年肯尼迪遇刺，案发后副总统林顿·约翰逊继任，至1965年他获得连任后，美国与“北越”及“越共”的战争终于爆发。越战一直持续到1975年，美军虽然依仗着先进的战争机器，但并没能取得速战速决

●类型：射击　●制作：Treyarch　●发行：Activision Blizzard
●发售日期：2010年11月9日　●期待度：★★★★★



UH-1休伊直升机曾称霸60～80年代的天空，越南的美军更视休伊为“守护天使”


空降作战的镜头必不可少

的目的，反而使整个国家都被拖入持久战的深渊。越战中美军共阵亡5.8万人，30.4万人负伤，2千多人失踪；“南越”政府军阵亡13万人，受伤50万人；与美国一道卷入战局的韩国军队也有4500人伤亡。“北越”和“越共”军队的死亡人数更高达110万，另有60万人受伤，33万人失踪！而这还未算上越南平民的伤亡数字。对越战岁月的首度刻画，将是COD7的亮点。

曾在大量影视作品，直至目前最有代入感的互动游戏中反映越战，可见美利坚民族不吝揭露自身痛处，这类故事题材的严肃性必将为COD系列再次抹上浓墨重彩的一笔。同时对情节的再创作也将是“黑色行动”的重头戏，COD7的剧本源于历史，但电脑游戏作为一种艺术表现形式，也会适当脱离历史。《武装行动》那样的模拟游戏就如同一本军事教科书，而《使命召唤》更像一部情节紧张刺激的军事小说。Treyarch的老大Mark Lamia在采访中表示，COD7也将囊括极地和非洲等特种任务场景，以“古巴导弹危机”“非洲民族解放运动”“越南战争”等重大历史事件串联起整个冷战时期的线索。在某些关卡你扮演特殊小队的精英士兵，配备当时还处在试验阶段的原型武器，以顽强的信念和最先进的技术整装待发，亲自揭开惊天阴谋。

沿用前作图像引擎，重塑一新的视觉体验

为每年推出一部新作的游戏重新编写图像引擎并不现实，因此COD7依旧延续COD4～COD6的引擎，这套程序用Quake3a引擎大幅改写而来，年代已经非常久远了。玩家们能看到COD6中对超过1公里视野外的几何模型支持能力近乎为零，海上油井、山脉、云朵，全是画于贴图上的二维背景。而目前主流的引擎如UE3等能做到2～4公里（视模型细节度而定），CE2引擎（末日危机）更是远达8～16公里，已经可以出色表现遥远的山林和波涛滚滚的海洋。COD游戏引擎的实际几何性能（多边形生成率）也很低，每帧只有10万左右；UE3平均每帧17万，峰值40万/帧；CE2则高达230万/帧，峰值每帧300万以上。可见这套引擎的基本性能与目前最先进引擎相比相差甚远。如此老旧的程序，难免让我们对COD7里丛林环境的表现能力捏一把汗。

雨林中植物特有的柔软物理表现，湿润材质的着色，以及大量的植被渲染和被武器破坏的物理反应程度，都是Treyarch亟待解决的难点。另外全景光照与大量的物体动态投影效果，也是渲染丛林光影世界的必要手法，在这些方面COD的图像引擎都有先天欠缺。好消息是Treyarch曾在COD5的一个苏军关卡中，实现过简化的体积光效果，让我们看到老程序仍有潜力可挖，在COD7最终完成时带来奇迹并非没有可能。

制作进度、设计模式透露，以及更高的期待

目前可以运行的COD7关卡仍然是alpha调试版本，不久后就能进行整合。接下来的几个月内Treyarch肯定会鼓捣出不少新名堂，添加更酷的玩意、更多创意元素吸引你。包括计划中的僵尸挑战模式再临，还有4人合作情节都将经过重新协调。关键的战役模式依旧以脚本触发事件和线性的遭遇战作为主要表现手段，并未出现此前风传新作有类似Crysis、Far Cry2式沙盘战场的迹象。COD的引擎也的确不适合制作这类自由演进式游戏。有消息称公开的多人Beta测试会在今年9月和10月展开，提供下载服务直到游戏发售前一周，以及向所有PC用户开放游戏上市后的自订联机对战服务器架设权（全球下载党双眼放光），也是原定计划的一部分。

制作人Noah Heller透露，此次主题音乐与音效投入的水准极高，配合枪械专家录制的真实武器声音，每处细节都向电影级的创作看齐。配音演员依旧请来影视界明星，和献声COD5的几位一样大牌。负责COD7背景音乐的制作组，遍历了上世纪60至80年代冷战时期的影视与民间乐曲，包括美国、古巴、非洲以及苏联音乐，集其大成。看来在体验COD7的过程中，我们耳畔完全有可能响起像施瓦辛格的经典电影《铁血战士》里的丛林鼓声，让恐怖凝滞的空气更加紧张，时而又会将你带回史泰龙《第一滴血》中略带悲伤的旋律。愿COD7不仅是款迎合流行文化的游戏，也能成为一次对人心灵的洗礼，迈出通往艺术殿堂的脚步。P


本作在战场气氛的营造上面应该可以无需担心



你不认识我啦？我就是刚才那个费舍尔大叔啊？

——评《细胞分裂——断罪》

■江苏 老黑

《谍影重重》+《飓风营救》+《24小时第六季》=《细胞分裂——断罪》（以下简称SCC）；杰森·伯恩+布莱恩·米尔斯+杰克·鲍尔=山姆·费舍尔。上述两个等式，可以概括出SCC的游戏系统与主角“渔夫”大叔此次所进行的大转型。从人物形象上看，费舍尔从一名为美国国家安全尽忠的NSA“第三梯队”（以下简称3E）特工，变成了给老东家带去毁灭的闪电死神。从游戏系统上来看，前四作依靠光阴实施慢节奏渗透的潜入机制，被主动且更富攻击性的猎杀代替，蹲着八字步在黑暗中缓慢接近敌人的大叔彻底成为了历史，取而代之的是全新的伯恩流幻影特工战。敌人眼前展现无数鬼影，待敌人在对各种亦真亦假的目标的捕捉中疲于奔命之际，费舍尔从黑暗中现身，以眼花缭乱的手法将敌人瞬杀，然后扬长而去，消失得无影无踪。玩家们对SCC所展示出的这种全新风格褒贬不一：新玩家们对这种融潜入与射击一体的动作风格赞不绝口，而老玩家中的一些人，则认为SCC已经背离了系列的高科技潜入风格——“为什么费舍尔一关杀死的敌人，比系列任何一款作品中杀人数的总和还要多？”“为什么大叔连开锁、破译密码、搬运尸体，甚至是扔东西这样的技能都不具备了？”不适应本作的玩家，用“现代版《天诛》”，乃至“第三人称射击游戏”来定义这款“离经叛道”的作品。SCC的基本设计，以及各个子系统的目的何在？让我们开始这篇文章。

人群潜入机制的破产

在SCC于三年前公布的初版中，我们看到了留着络腮胡、满面沧桑、浑身颓废气质的大叔混迹于华盛顿街头的惊天造型。应该说，这一形象更接近于杰森·伯恩那种“一丢进人堆就找不到”的气质。而开放式环境，利用人群为掩护的潜入方式，以及就地取材的战斗方式，使得这款初版的《谍影重重》风格要更浓一些。

但从后来《刺客信条》的表现来看，听起来很炫的人群潜入，其实还远远没有达到玩家们的需求：试想一个场景中数百个不同身份的人能够对主角的行动实施自然且具有逻辑性的反馈，对于目前硬件的AI计算能力来看，完全就是天方夜谭。SCC之所以推翻重做，从某种意义上来说，也是一种妥协——与初代堪称天翻地覆的变化相比，SCC的正式版至少还保留着系列的光影潜入机制这一基础。

伯恩流特点的体现



大叔此次形象的三位原型

伯恩流的“大隐于市”风格在本作中，仅仅是通过费舍尔在公共场所进行的一些走动来让玩家们过把干瘾罢了。SCC真正全盘体现的伯恩流风格，是他在行动中的快、准、狠。

不留任何一个多余动作，任何行为都有其目的，一旦开始行动就犹如一架精密运作的机器，不达目的绝不罢休，这就是干净利落、快如闪电的杰森·伯恩。说到“准”，不得不提到本作的任务驱动方式：即便面对一个完全陌生的关卡，HUD界面中的任务点位置与距离提示，配合投影式的任务简报，使得玩家无需像前几作那样频频陷入迷路，你甚至连三维地图界面都无需打开，便可在完全陌生的场景中直捣黄龙。

大叔此次华丽度满点，威力令人咋舌的“标注&执行系统”（Mark&Execute，以下简称M&E）体现了伯恩的“快”：以肉搏方式近身解决一个敌人，就可以获得一次M&E点，从而锁定敌人，之后即可发动瞬杀。从设计思想上说，M&E与时下动作游戏中泛滥的QTE一样，都是在游戏操作设备的局限性与玩家对互动演出需求这组矛盾下，设计师所进行的折中设计。M&E系统让费舍尔从尽可能避免与敌人发生正面接触的潜入战专家，变为了杀人如麻的快枪手。M&E也是SCC争议最大的一项设计，支持M&E的玩家，认为这一系统提升了游戏的爽快感，并且与本作费舍尔的爆发形象结合得天衣无缝。一招刺敌，绝无脱泥带水的大叔，体现出了人挡杀人，佛挡杀佛的末路英雄形象。而反对这一设计的玩家，则认为这已经让游戏沦为了“无双”式的射击游戏。

“狠”的体现，是通过本作的拷打系统，它相当于将前作的审问系统重口味化、直观化。无论是马耳他街头小混混，还是美国副总统，被费舍尔逮着之后，必然是一通狠揍，体现出了杰克·鲍尔对人犯“生命不止，拷打不休”的作风。那些审问对象的脑袋，必然要与场景中几乎所有的硬质物品亲密接触，并发生“丰富多彩”的互动。

成功的转型

一个游戏系列的玩法不可能从头到尾都一成不变，一旦两代游戏之间的差别过大，必然会引起巨大的争议。其实，真正可怕的并不是《最终幻想》的下一作变成了FPS，可怕的是变革后的它依然用RPG的系统去表现FPS。从这个意义上来说，SCC的革新成功与否，并不是它对旧游戏方式的抛弃程度，而是新游戏系统是否能够适应本作的主题。

蒙特利尔小组将本作的游戏方式定义为PEV——准备（Prepare）、执行（Excute）、消失（Vanish）。简单地说，潜入在前四作中的功能是避免被敌人发现，而本作中则是为了在主动出击过程中占得先机。在以往作品中，游戏系统是为了实现在不惊动任何敌人的情况下完成任务而服务的，一旦玩家违背了这一玩法，则黑暗对费舍尔的保护会完全消失，无论你躲在多黑的地方，对于此时已经处于地图全开状态的敌人而言，找到并杀死你都不是什么难题。自从第三作《混沌理论》开始，游戏系统就将潜入度纳入关卡评价，全关卡100%的潜入度，成为了玩家们争相追逐的目标。


伊拉克关的水准明显较低，怀疑是外包制作的凑数关卡

而在使用PEV机制的SCC中，游戏系统鼓励玩家与敌人进行“猫捉老鼠”这种节奏更快、互动感更强的对抗。为PEV游戏方式专门设计的场景，使得以往100%潜入度根本无法实现，“潜入控”们不仅仅要“被迫”杀人，而且也无法避免被敌人频频发现。但与系列之前作品不同的是，被敌兵发现并不是末日，相反在处理得当的情况下，反而能够让自己化被动为主动。最后，已知位置系统（Last Known Position）将AI与玩家回避行为的互动关系形象化，从而预测敌人在搜捕行动中的下一步行动，并提前做好反制准备，始终占得先机。


可怜的Kobin，在单机流程中被Fisher野蛮拷打了两次

真正想要感受到PEV游戏方式与本作特色的完美结合，必须进行游戏的真实难度（Realistic）：敌人的AI明显加强，搜索范围之大，对玩家暴露反应之快，以及交火过程中的合作意识之强，都超越了系列玩家的经验范围。尤其是在后期关卡中，同一场景中敌人数量众多，再加上同样装备有声纳探测镜的“细胞分裂”特工的加入，使得玩家一旦出手，就必需达成全部敌人的秒杀，否则后患无穷，这就给玩家的大局观带来了更高的要求。老玩家之所以对本作感到不适应，是因为完美潜入在本作已经很不现实，如果硬要玩潜入，会玩得很累，更不用说中后期的诸多强制枪战场面了。当然，制作组也没有忘记老玩家的需求，精英

挑战系统也提供了“高级潜入大师”的冲刺项目。

之所以说SCC的革新是成功的，是因为它赋予了玩家更多的选项：你可以选择潜入，可以玩伯恩流猎杀，也可以将它当成一款另类的掩体控射击游戏。在保留潜入紧张感的同时，加入了扰乱和误导敌人的子系统，从而提升游戏的爽快度和节奏感，使得玩法的深度大大加强。挑战项目和成就也与SCC扩展后的玩法紧密结合到一起，使得玩家无论以何种心态、何种战术去应对挑战，都可以获得乐趣。

关于剧情和人物

比SC系列之前为我们呈现的危机相比，SCC的剧情显然要更具现实意义：反恐行动究竟应该需要目标正义还是程序正义？所谓“第五自由”，是指“为捍卫罗斯福总统提出的美国人享有的四大自由，而采取一切措施的‘自由’”，拥有这一特权的“第三梯队”，可以以保护美国国家安全为名采用包括绑架、刑讯、爆炸等一系列非法手段，其适用范围涵盖美国本土。“第五自由”的本质，就是为达成“正义”目的而不择手段的“目标正义”。而对目标的“正义性”的定义，则是由“第五自由”的执行方来定义，这是一种典型的人治。目标正义需要一个自身道德操守严格，且判断力出色的人来执行，方可发挥它的效率。遗憾的是，在兰波特阵亡，费舍尔下落不明之后，新上任的汤姆·瑞德将3E作为了实现个人野心的工具。

女总统Caldwell看到了“后兰波特时代”3E的腐化堕落，她希望关闭这一曾经的恐怖主义克星，她需要的是反恐在一定框架内实施，即“程序正义”。这就是汤姆·瑞德与总统的矛盾所在，“第五自由”也被神秘的影子团体“米吉多”所利用，用于实现其颠覆美国政府的惊天阴谋。迷信目标正义的瑞德升级了“细胞分裂”的组织规模，意欲将其打造为凌驾美国国家机器之上的上帝。为了达成这一目标，他滥用“第五自由”，在米吉多的授意和协助下将电磁脉冲炸弹安装到首都引爆，乘混乱之际刺杀现任总统，将支持3E极端反恐方式的副总统扶正。以实现更大的善（the Greater Good）为名，瑞德及其爪牙用EMP武器毁灭了华盛顿，将白宫变成了一个血腥的屠宰场，滥用“第五自由”的3E已经违背了它建立时的目的。

在剧情表现方面，游戏不再是将玩家置于旁观者的视角来被动观看剧情的发展，而是将玩家成功代入费舍尔的角色。叙事手法更是借鉴了ABC金牌剧集《迷失》的闪前与闪回两种表现手法。闪前为我们呈现的是游戏最后一章的剧情：安娜一枪射向费舍尔，并将其押往椭圆形办公室，等待瑞德的发落。这实际上是安娜拿大叔施展苦肉计，好在总统办公室与费舍尔联手将瑞德及其爪牙全部消灭的剧情中的两个片段。但在正篇流程中的穿插，成功制造了悬念，所实施的剧情误导，也引发了对大叔“即将遭遇”的悲剧命运的担忧。

两次闪回中，片段一交代了费舍尔与年幼的女儿莎拉的睡前对话，在充满温情的家庭氛围中，向玩家传授了M&E系统的使用方法，也展现了一个充满慈爱的形象。在逃离普莱斯机场之后，费舍尔找到了他曾经的生死战友，同时也是此时大叔唯一信任的人——维克多·科斯塔，随即上演的伊拉克闪回任务，为我们诠释了二人的战地生死情。



琳琅满目的武器库，动作射击游戏爱好者的天堂

“你所熟知的山姆·费舍尔已经死了。”维克多·科斯塔的这句开场白，既诠释了本作堪称颠覆性的游戏系统，也为我们带来了一个全新的主角形象。与前四作中装备着“三眼幻魔镜”和一身黑色潜行服的冰冷特工相比，本作的大叔形象要显得更加具有亲和力。多次拯救美国的费舍尔却无法挽救自己的女儿莎拉，大叔为之倾其所有的美国政府，居然将自己当作通缉犯——这个昔日的王牌特工一直沉浸在丧女与被背叛的双重痛苦之中。对于一个已经没有任何东西可以失去的人，费舍尔唯一想要做的事情，就是为女儿报仇雪恨。这就是当他听到凶手就在马耳他岛的消息之后，毫不犹豫地前往复仇的原因。哪里料到，这条线索其实是一个圈套，3E早已经恭候多时，将被仇恨扭曲判断力的费舍尔逮捕，然后送回美国拷问情报，他再一次被熟悉的人——安娜·葛林出卖了！更不曾想到的是，安娜居然告诉费舍尔，莎拉没有死，随即用女儿的生命要挟他再度为政府卖命。愤怒的费舍尔将安娜揍得鼻青脸肿以泄愤，但又不得不接受她的“帮助”，为了自己不再信任的人所抛出的可怜希望再度踏入龙潭虎穴。

听到了女儿熟悉的声音，本应让大叔欣喜若狂，但在3E总部，通过兰伯特殉职前的录音，费舍尔得到了一个让自己无法接受的真相：女儿死亡假象的一手策划者，居然是自己最信任的兰伯特——在发现3E中有内鬼意图绑架莎拉用以控制费舍尔之后，兰伯特做出了这个决定，希望可以一方面保护这个无辜女孩的生命，一方面让费舍尔依旧处于3E的控制之中。虽然出此下策完全是从大局出发，但这让费舍尔在三年时间内一直沉浸在无边的痛苦和懊悔之中。内鬼一天不被查出，父女两人都要在“阴阳相隔”的苦楚中煎熬下去。得知真相的费舍尔彻底爆发。在恐怖袭击计划成功实施，华盛顿又陷入一片大乱（为什么要说个“又”字哩？）的情况下，费舍尔接下来上演的大逆转，与其说是在像过往那样为了国家安全拼死一战，不如说是为了拯救女儿的生命，以及找出让自己在丧女之痛中折磨了整整三年的内鬼——汤姆·瑞德，对他实施来自一个愤怒父亲的裁决。

谁说潜入游戏一定都是慢节奏？谁规定潜入游戏玩家只能玩“戴着镣铐跳舞”的低调？《细胞分裂——断罪》上演了一次华丽的转身。老当益壮的费舍尔用他不遗余力的火爆演出，向我们揭示了潜入题材游戏的发展还远远没有到达尽头。P

步入伟大的未知
——最后的命令与征服

■征服者 SuvietRat

它通过一系列变革由科幻战争模拟游戏转变为休闲体育运动，从中可以看到许许多多在FPS中群众喜闻乐见的游戏模式。这正是近来RTS的一种发展方向，也是无法被主流RTS商业竞技团体所接纳的作品延迟寿命的一种有效手段，是回归游戏本源的一种尝试。

3月份，EALA终于发布了《命令与征服4——泰伯利亚的黄昏》。按照游戏主创之一Samuel Bass的说法，C&C4将是整个泰伯利亚世界的终结——好吧，他后来又改口说是光头Kane的最后一次出镜了——对一个延续了超过15年之久的系列而言，这应该是一场游戏盛宴不是吗？

传奇非要如此落幕？

《泰伯利亚的黄昏》继续讲述全球防御组织GDI和Nod兄弟会之间永不停歇的战争。是的，只有GDI和Nod，在3代昙花一现的Scrin在放出了“我会回来的”狠话后已经回老家结婚去了——而在4代开始时GDI和Nod之间的关系也颇为微妙。曾被认为是不共戴天之死敌的Kane竟然主动找到了GDI要求和解！而他献出的投名状则是将Nod的圣物 泰伯利亚矿从地球上根除的手段——泰伯利亚控制网络（简称TCN）。

这一切的设定彻底颠覆了“命令与征服”的经典风格：没有了遍布地图郁郁葱葱的绿色矿田，取而代之的是来自太空轨道的大块泰矿晶体；专用的采矿车被取消了，游戏中任意一个单位都可以将泰矿运回部署区完成“采矿”大任；金钱已是过去式，所有建设只需要花费时间，作为泰伯利亚世界核心的泰矿仍旧是游戏中的重要资源，但提供的不再是资金而是科技升级点；庞大的基地被称为爬行者的移动工厂取代，它们或自天而降或钻地而出，从部署区出发，能够在地图的各个角落展开，为玩家提供源源不断的作战单位；GDI和Nod是仅有的选择，在遭遇战和多人对战中他们只能互为敌手，不会爆发内战；各个阵营内部划分为3个组别，风格各不相同：进攻组仰仗地面重装甲部队强行突破，防御组依赖防御工事与步兵缓慢推进，支援组则利用空中优势和强大技能进行精确打击；官方建议玩家以5v5组队形式捉对厮杀，决定胜负的核心是双方阵营的单位组合与配合；胜利的目标也不再仅仅是斩尽杀绝，在最新补丁中，玩家可以选择占点等分、抢矿得分和杀敌得分等各种胜利手段。


C&C4中的泰伯利亚矿，来自天堂的环扎青葱

游戏的单人部分包含了14个正式任务、1个预定版附赠任务和3个训练关。玩家升级和单位解锁系统的引入，为任务带来了不同的体验。例如预定版的附赠任务“夜间行动”，玩家扮演的是一名Nod分离主义分子指


GDI进攻组的猎手坦克群正在围攻被Nod占领的碉堡


科迪亚克型战列巡洋舰，GDI的空中炮兵


这不是彩京的《1945》——Nod毒蜥王追杀GDI试验轰炸机，看起来相当轻松愉快。但如果玩家的级别再低一些，这场战斗就会成为噩梦了

挥官，讲述的是整个游戏开始之前的故事，但如果玩家上手就选择这个任务的话无疑会是一场噩梦。因为玩家在刚进入游戏时级别为Lv1，仅有一些最基本的初级单位，面对GDI完善的火力配置，玩家会发现自己陷入一种无兵可用的窘境之中。此时玩家可以选择在Lv1死磕以挑战自己极限，也可以先去完成其他任务或干脆去遭遇战/对战爽上几把，等级别提高后带齐人马重新杀回来，一切自然迎刃而解。

故事剧情以主角第一视角展开。在游戏开始时，玩家扮演一名GDI中层指挥官，完成3个训练任务后必须做出自己的抉择，是帮助GDI的印度裔大妈伸张正义，还是追随Kane实现他小小的梦想？游戏的真人过场电影采用了时下流行的美剧风格。剧组搭建了一个完整的GDI全球同温层运输舰的指挥室，这里是整出情景剧的主舞台，各色演员们身着家居装、手持P90推动着剧情的发展，期间穿插部分蓝幕CG合成的大场面，以及……呃……一个无比写意的最终场景。凭心而论，C&C4在道具、服装、布景和演员名单上都不如EALA之前的作品华丽，但在镜头的运用、故事的陈述和玩家的互动上表现却更胜一筹。然则剧情和场景代入感不能做到鱼与熊掌兼得也实在是一件憾事。

保守的激进派

从一开始，C&C4就是伴随争议诞生的。它在2007年时的名字是《竞技场》（Arena），是《命令与征服——泰伯利亚战争》发布后的一个试验项目，相对于C&C3“快速、流畅、竞技化”的口号，《竞技场》的目标是一款更休闲、更老少咸宜的C&C历史大乱斗。但是2008年的《红色警报3》因为DRM加密和糟糕的网络服务在市场上表现不尽如人意，开发中的FPS游戏《Tiberium》因为缺乏决定性的市场优势而被放弃，加上金融危机带来的动荡，此时EALA这间EA旗下最大的工作室竟然发现，自己有望在2010年推出的全新游戏只剩下这款《竞技场》了。

1997年Westwood在《命令与征服——最后的幸存者》（Command & Conquer: Sole Survivor）上的惨败还历历在目，而《竞技场》蕴含的变革理念并不亚于《最后幸存者》。以这样一款作品作为年度主打是不是过于冒险了？接下来的选择便不言而喻。EALA的“最后幸存者”们决定祭出终极法宝：《竞技场》将成为《命令与征服》“泰伯利亚”系列的最后一作。在随后的副标题征名活动中，EALA毫无意外地选择了现在使用的这个在Westwood时代就内定用于终结之作的名字。

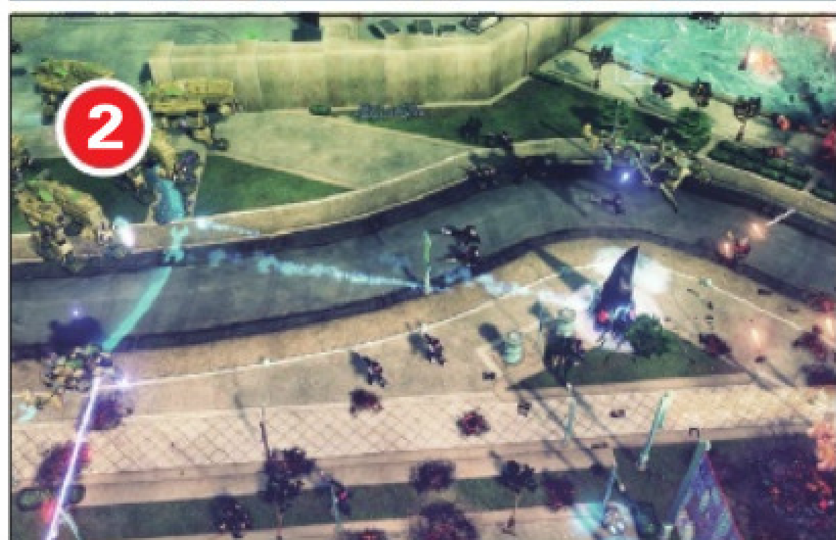
不知是不是被C&C3-RA3时代的掌权者Michael Verdu、Chris Corry等人压制得太久，以Samuel Bass、Jim Vessella和Amer Ajami为代表的第三代EALA人不但顶替了先辈的位置，还急于建立属于自己的风格，可是续作的光环又决定了他们不能走的太远。C&C4正是在这么一种矛盾的环境中诞生的。它想成为一款严肃游戏，但沿用RA3的RNA引擎决定了“塑料玩具大战”的必然；仅有GDI和Nod之间的战斗将3代结尾Scrin的豪言壮语变成了一纸空谈；本意是为理清单位之间的相克关系，却简化到了石头、剪刀、布的程度；所谓Kane的“最后


这是一位21世纪60年代的博士，人类的时尚品味总是充满了怀旧气息。按照C&C的传统他会遭遇不幸



Joe Kucan的眼神说明了一切











故事”依然无法摆脱C&C3的窠臼；标新立异、稀奇古怪的单位造型下跳动的仍旧是一颗从1999年一路走来的心；深知玩家对DRM的反感，却又采用了网游式的服务器登录验证，等等等等。

更糟糕的是，在游戏临近发售时EALA又迎来了新一轮裁员大潮，甚至连C&C4制作组也无法幸免，大批核心设计师被裁，剩下的则笼罩在“发售之日便是失业之时”的阴影中（不过迄今这还没有成为现实），设计师在Facebook上一片哀鸣。跌跌撞撞等到游戏上市，增添游戏模式和地图的新补丁颇受好评，甚至在欧洲市场业绩喜人，怎料随之而来的服务器连接问题又为玩家刚刚燃起的热情当头泼了一瓢冷水，发售前信誓旦旦的新单位DLC也变得遥遥无期。

这一切的一切，都让C&C4这个凯恩的谢幕演出显得不是这么的圆满。

图1：乳齿象，GDI的地面最强武器。在它们的脚下是停在仓库中的Kodiak

图2：大推进！乳齿象正在突破Nod的战线

图3：利维坦战舰突袭GDI爬行者

图4：Nod的3种爬行者，所有的单位都由它们生产

图5：这张图片很好地反映了玩家对C&C4机设的态度……

步入伟大的未知

单纯从普通游戏的角度而言，C&C4可以说是款值得一玩的休闲佳作，是狐朋狗友们凑在一起喧嚣嚎叫宣泄热情的不错选择。从一款《命令与征服》的角度来说，“泰伯利亚的黄昏”这几个字本身就承载了太多的历史与希望，庞大到超越了现时EALA的能力，沉重到偏离了EALA的野心。

相对这块保证了销量的传统金字招牌，C&C4本身可谓潮人。如果EALA能在模式的变革和传统风格的基础上找到一个平衡点，必然能为C&C世界开创一个新的时代。如前所述，它通过一系列变革由科幻战争模拟游戏转变为休闲体育运动，从中可以看到许许多多在FPS中群众喜闻乐见的游戏模式：夺旗、占点、团队死亡竞赛，还有诸如无限复活、不停歇战斗之类的玩意。就像Samuel Bass之前声称的那样，这会是一款所有人都能找到乐趣的RTS——至少也有种“就算是被打得满地找牙，也一样能往高手脸上来几拳解解气”式的喜感。这正是近来RTS的一种发展方向，也是用于延迟无法被主流RTS商业竞技团体所接纳的作品寿命的一种有效手段，是回归游戏本源的一种尝试。

在一系列尚未平息的动荡中，“英雄无敌”的创始人Jon Van Canaghen接管了EALA的权杖，“命令与征服”将何去何从？只有时间能回答一切……

星灵单位背景设定核心解读

《星际争霸Ⅱ》

■上海 Nerf Terran&Zerg



萨尔纳迦人的创世纪

任何一出太空歌剧都离不开一个创世的先行者种族。在《星际争霸》的世界里，创造者的角色是由一支叫作萨尔纳迦的族群扮演的。

在星灵语中，萨尔纳迦被称为“伊哈莱”，意即伟大的导师，造物主，群星的守护者与真神。萨尔纳迦人已经在银河徘徊了数千万年，然而在这些亘古的时光之前，他们也不过是银河系的访客。萨尔纳迦人穿梭在群星之间，出于某种神秘的目的，他们挑选具有某些特性的星球，培养和引导星球上的生命，促进他们进化，并传授文明与科技。

丛林行星艾尔上存有一支狩猎部落文明阶段的双足直立智能种族，除了完美的身体条件之外，这个种族还具有极强的灵能潜力。萨尔纳迦人将他们称为“普罗托斯”（Protoss，星灵），意即“初生之子”，并开始缓慢地引导这支部族的进化。萨尔纳迦人在艾尔星的地底埋藏了巨大的柯达林水晶，这些水晶特殊的辐射波影响了星灵的大脑，加速了他们的智能和灵能发展。在柯达林水晶的作用下，星灵的灵能感应能力不断加强。最终所有星灵子民的心灵都被链接在了一起，彼此共享思维和意识。

星灵并不知道自己正在被某个先进的种族所引导，直到认为时机成熟的萨尔纳迦人驾驶着他们的飞船出现在了星灵的面前。星灵震慑于萨尔纳迦人的先进技术而将他们当作神明来崇拜，为萨尔纳迦人所建筑的神殿遍布艾尔星球。作为回报，萨尔纳迦人开始将自己的技术传授给星灵。萨尔纳迦人的计划缓慢而坚定地推进着，然而萨尔纳迦人却不曾预料到他们的得意造物有着严重的缺陷。



狂热者是守护艾尔的利刃


黑暗圣堂武士自愿将自己熔铸到金属的外骨骼中以保护星灵的子民


黑暗圣堂武士是最危险的刺客

在萨尔纳迦人的指引下，星灵的科技急速发展。为了争得萨尔纳迦人的垂青，不同的星灵部族之间，甚至星灵个体之间也开始产生了竞争和嫌隙，星灵群体的心灵链接也开始出现了不稳定。萨尔纳迦人对星灵的自我意识发展感到好奇，同时也希望观察不同的部族使用柯达林水晶将会产生何种效果。萨尔纳迦人将一块完整的柯达林水晶切割成了不同的部分，一块叫做卡拉斯，另一块叫做乌拉哈。这两块水晶的外观和能力各不相同，随后它们分别被赠予了萨尔加斯部族和阿基莱部族。

萨尔纳迦人的实验导致了预料之外的后果。两支拥有不同水晶的星灵部族完全地分裂了。部族的分裂使得越来越多的星灵切断了自己的链接。当星灵个体之间不再能够共享思想和心智，原本的社会结构也趋于崩溃。萨尔纳迦人对不再具有心灵链接并且变得自私的星灵种族感到失望，认为自己的急躁毁掉了完美的实验品。带着对自身的责备和内疚，萨尔纳迦人最终决定离开了艾尔行星，抛弃了失败的星灵。

大纷争时代

萨尔纳迦人的离开让星灵陷入了混乱和纷争。由萨尔纳迦人的抛弃所产生的不解与失落感最终演变成了剧烈的仇恨。星灵开始仇恨萨尔纳迦人，在萨尔纳迦人离开之后这种仇恨又转向了其他的星灵部族。纷争四起，部族之间陷入了恒久的战争，星灵陷入了互相杀戮与仇恨的时代。

这段被称为大纷争的历史诠释了何为银河系最野蛮、最血腥亦是最黑暗的种族内战。自我仇恨使所有的星灵都陷入了彻底的疯狂之中，他们无所不用其极地屠杀自己的同胞，摧毁萨尔纳迦人留下的遗迹和神器。这是一场没有信仰，没有理性，没有终点的纷争，在仇恨和疯狂的驱动下，星灵的文明即将在战火中燃烧殆尽。

大纷争时代最终为卡拉之道所终结。一位名为卡斯的贤者在萨尔纳迦人的遗迹中探寻到了利用柯达林水晶重建星灵的心灵链接的方法。以此为基础，他创立了卡拉，意即升腾之道，将星灵个体之间的思维和意识再次连接在了一起。

在卡拉之道的指引下，星灵部族再次团结在了一起，开始了重生的历史。信仰卡拉之道的星灵被称为卡莱星灵，重新融合在一起的群体意识消弭了星灵之间的仇恨，也让星灵理解了萨尔纳迦人的意图和目的。对造物主的误解烟消云散，星灵开始以萨尔纳迦人的继承人自居。

【星灵阶层】

先知卡斯创建了卡拉之道，并重新将星灵团结在了一起。卡拉成为了星灵的唯一哲学，也形成了星灵的社会阶层。最早皈依卡拉之道的部族形成了执法官阶层，并掌控了星灵的政治权力，执法官议会是星灵的统治机构。武士阶层汇集了星灵的战士，他们是职业的战士和星灵的保卫者。战士阶层的首领被称为执行官。工匠阶层由工人、艺术家和探险家组成。他们雕刻着星灵的文明，推动星灵的文化与技术发展。

【艾尔之战】

星灵结束了内战，文明和技术开始飞速的发展。星灵的舰队再次徜徉在浩瀚的星海之中，他们秉承萨尔纳迦人的精神，贯彻“至高善道”，在幕后为银河中的其他新生种族提供帮助却不出现在他们面前。这样的历史持续了数千年。

异虫的出现改变了这一切。异虫是萨尔纳迦人的另一个得意造物，与高贵的星灵不同，残暴的异虫是一种被原始本能所驱动的生物，只会吞噬并同化它们碰到的所有生命。恐怖的异虫经过不断地变异与进化，最终成为了一场席卷整个银河系的风暴。



凤凰战机启动过载模式引发短时间的离子风暴

虫群席卷了无数的世界，甚至最终来到了星灵的母星艾尔。异虫的主宰通过时空虫洞将自己传送到了艾尔星上，将星灵的家园变为了异虫肆虐的地狱。

伟大的星灵英雄塔萨德牺牲了自己消灭了主宰，但无数的异虫仍然盘踞在艾尔的丛林中，这也使得残存的星灵不得不逃离家乡，前往黑暗圣堂武士的家园避难。与异虫战争的失败让星灵陷入了懊恼与自我反省中。为了夺回艾尔，他们不得不在数千年的时光中首次作出了改变。星灵革新了他们的技术和战术，并寻回了许多封存已久的战争机器和上古神器。星灵誓将击败异虫，夺回自己的家园和昔日的荣光。

兵种介绍

狂热者



“我们是艾尔的利刃。”

数千年来，圣堂武士们都在不惜一切代价保卫着星灵的文明和信仰，他们为了艾尔的子民会毫不吝啬地献出生命。装备有灵能利刃的狂热者是战场上最可畏的战士，这些圣堂武士中最虔诚也是最强大的勇者在漫长的生命时光里不断磨砺自己的战斗能力，毕生致力于将肉体的耐力和杀戮的技艺锤炼到极致。狂热者并通过不断的冥想来探寻卡拉之道，但他们仍并未达到卡拉之道的最高级别。他们渴望战斗，并且在战斗中以最严格的方式恪守卡拉之道的戒律以证明自己的信念。在战争中，他们是最极端的星灵战士。

狂热者身穿的战斗盔甲强化了他们本身已经足够令人敬畏的肉体力量。狂热者们在体内植入一些神经机械部件来驾驭这些厚重的铠甲。狂热者们将星灵与生俱来的灵能力毫无保留地发挥在了战斗用途上，数十年的训练让他们拥有最精湛的格斗技巧和战术思想，不惧疼痛，勇往直前。他们的虔诚和执念转化为了对敌人的仇恨，毫无怜悯，至死方休。最强大的狂热者甚至能利用灵能预知敌人的动作，这让他们的攻击神出鬼没，并在毫厘之间躲开敌人的全力一击。

艾尔之战让星灵失去了自己的家园。星灵撤退到了黑暗圣堂武士的家园沙库拉斯星，这对圣堂武士，特别是狂热者而言是莫大的耻辱。为了重夺艾尔，他们变本加厉地强化严酷的训练，以等待战争的召唤。

【灵能利刃】

狂热者使用灵能利刃作为武器。前臂中植入的水晶能够将他们坚定的意志力量如利刃般引导出来，这些纯粹灵能灌注的利刃无坚不摧。灵能利刃是狂热者精神的衍生体，能够完美配合狂热者的战斗技巧，使用起来仿佛身体的一部分，与其致命的武艺浑然天成。

除了灵能利刃，狂热者并未配备其他的武器。为了更快速的接近敌人，狂热者可以通过强大的精神力量引导灵能，在短时间内将自己转化为纯能量体，极大地加快他们的移动速度，如雷霆一般瞬间冲到敌人的面前。

追猎者



“我从阴影中诞生。”

受到龙骑士步行机甲的启发，黑暗圣堂武士发明了自己的“黑暗龙骑士”。追猎者是迅捷而致命的暗影猎手，和龙骑士不同的是，追猎者并非由濒死复活的圣堂武士所驾驶。黑暗圣堂武士将自己熔铸在金属外骨骼中，利用神经机械连接部件来进行操纵，六支灵巧的机械足仿佛是身体的延伸。黑暗圣堂武士的头部暴露在金属躯体之外，这也是追猎者其实是活生生的生物的证明。

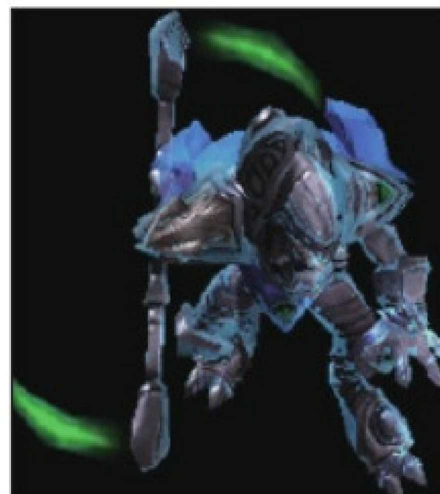
黑暗圣堂武士也无法扭曲金属外骨骼周围的光线，所以追猎者并不能匿踪，但黑暗圣堂武士将虚空的力量利用在了其他的方面。追猎者能够进行短距离的瞬间移动，从一个位置“闪现”到另外一个位置。闪现的能力不仅让追猎者能够如其名号一般狩猎敌人，战场上追猎者总是能够利用闪现的能力寻找到最有利的时机和地形来保证战斗的胜利，或者在局势不利时迅速撤离。

狡诈而危险的追猎者装备有时空蛛网炮作为主要武装，这种使用虚空能量的反物质湮灭炮能够提供不逊于龙骑士的火力。

黑暗圣堂武士

“我即是虚空。”

黑暗圣堂武士因为拒绝加入卡拉的心灵链接而遭到了卡莱星灵的放逐。这些叛离卡拉之道的部族战士拥有自己的力量：虚空能量。利用这种神秘而危险的能量，黑暗圣堂武士能够扭曲自己身体周围的光线，从而使自己变得隐形。



手持折跃之刃的黑暗圣堂武士是最可怕的刺客。一名黑暗圣堂武士可以在毫无知觉的情况下屠杀一整支人类巡逻部队并安然离去。只有黑暗圣堂武士的虚空之力能够杀死异虫主宰和脑虫，这也使得黑暗圣堂武士成为了星灵对抗异虫，光复艾尔的唯一希望。

被放逐的黑暗圣堂武士在边缘行星沙库拉斯建立了自己的家园。除了躲避来自卡莱星灵的追杀，沙库拉斯及周边星域上丰富的萨尔纳迦遗迹也让黑暗圣堂武士充满了好奇。在探索萨尔纳迦遗迹的过程中，黑暗圣堂武士获知了比卡莱星灵更多的知识，他们接触到了虚空，了解了萨尔纳迦人与虚空之心的争斗，继承了虚空的遗产，并寻找到了新的力量。

在被放逐了千年之后，黑暗圣堂武士成为了艾尔星灵之间流传的传说和神话。为了对抗异虫，星灵英雄塔萨德寻找到了黑暗圣堂武士。在艾尔陷落之后，星灵撤退到了黑暗圣堂武士的家园沙库拉斯，原本被放逐的黑暗圣堂武士接纳了放逐他们的卡拉武士。黑暗圣堂武士与艾尔星灵再次团结到了一起，他们仍然是艾尔忠实的卫士。

高阶圣堂武士



“吾乃卡拉之光。”

只有极少数的星灵武士能够贯彻到卡拉之道的最顶峰。一名高阶圣堂武士不仅仅意味着无上的荣耀，更是战场上最可怕

的灵能战士。高阶圣堂武士毕生追求卡拉之道最高境界。卡拉是星灵的心灵链接形成的思想域，而高阶圣堂武士可以直接与回归卡拉的星灵先祖对话，这让他们获得了普通武士无法理解的知识。他们将知识转化为毁灭的力量，将厄运赐予星灵的敌人。

高阶圣堂武士有着极为强大的灵能力，他们往往佩戴镶嵌有柯达林水晶的护身符作为灵能增幅器，强大的灵能风暴能在一瞬间消灭海量的敌人。

执政官



“彻底的毁灭。”

当两名高阶圣堂武士将灵能发挥到极致，牺牲自我并将彼此的精神融合到一起，以生命的代价贯彻卡拉之道的最终教条时，真正的湮灭使者才刚刚诞生到这个世界上。

这就是星灵执政官，充盈的灵能包裹着他们庞大的身躯，强大到视觉可见的灵能怒火震慑着战场上每一名敌人的心灵。当执政官将这些灵能冲击波倾斜到敌人身上时，留给星灵的敌人的只有恐惧和毁灭。

随着黑暗圣堂武士回到星灵的阵营，达成执政官之路的方式也不再单一。尽管早已抛弃高阶圣堂武士们所信仰的卡拉之道，黑暗圣堂武士的虚空能量却与卡拉之道教导的灵能运用方式殊途同归。当黑暗圣堂武士全力释放他们的虚空能量时，其融合波长与高阶圣堂武士能够达成一致。如此，无论是两名高阶圣堂武士还是两名黑暗圣堂武士，甚至两种圣堂武士各自一名也能够融合成为强大的执政官。



被灵能风暴所包裹，执政官是贯彻卡拉之道的最终形态

不管是卡拉之道还是虚空灵能，牺牲自我融合为执政官的圣堂武士都以牺牲为代价为保护星灵文明做出了最后的贡献。

不朽者



“死亡也无法阻挡我的怒火。”

圣堂武士会为艾尔奋战到最后一滴鲜血，战死在战场上是星灵武士至高的荣耀。在战场上受了重伤的星灵武士，即使无法再次依靠自己的身体重返战场，只要一息尚存，他们仍会选择将自己改造成龙骑士以继续为艾尔出生入死。

龙骑士冰冷的金属外骨骼里包裹着最炽热的武士之魂，身负重伤的星灵武士被浸泡在生命维持液体中，利用神经连接构件和卡拉之道指引的灵能力控制龙骑士机甲的运动。龙骑士机甲成为了这些伟大战士的第二具身体，让他们能够继续战斗在战场的最前线。

不过这些都是在艾尔沦陷之前的辉煌历史了。龙骑士神圣祭坛被异虫摧毁玷污，制造龙骑士的技术和星灵的家园一起遗失了。剩下的龙骑士接受了再次改造，成为了不朽者。坚韧灵能护盾能够保护这些珍贵的步行机甲和其中的高贵灵魂，双联位面瓦解炮提供的恐怖火力将撕裂任何敢于阻挡在不朽者面前的愚蠢敌人。尽管如此，不朽者的数量仍然在减少。为了艾尔的荣耀和星灵子民的最后一战，不朽者屹立在战场，成就着他们最后的辉煌，直到这些远古的战士全部永远的献出他们的第二次生命。

令人悲哀的事实是，这一天已经并不遥远了。

迁跃棱镜



星灵对相位和空间的理解远在人类和异虫之上，迁跃棱镜正是星灵数千年来钻研时空本质的结晶。灵能解析工艺和水晶晶格存储技术诞生了“水晶智能体”，这是一种思考型的机械核心，足以担当最复杂的数值计算。星灵利用这种核心实现了物质和能量的转换，并将这项技术搭载到了迁跃棱镜上。

作为战略运输飞行器，迁跃棱镜运送部队的方式比较特别：通过水晶智能体的计算将需要运送的部队转化为纯能量并存储在水晶晶格中，抵达目的地之后再将纯能量逆向处理还原成物质。迁跃棱镜运输部队时无需考虑运输物的体积和形状如何，只需要考虑其质量。水晶晶格能够存储的能量是有限的，换句话说，相位棱镜能够“运输”的物质亦是有限的。

除了运输用途，跃迁棱镜还能将存储在水晶晶格中的能量引导出来，形成临时的水晶能量网。这些能量网足够支持跃迁门进行远距离传送部队的需求，也能暂时为附近的星灵建筑提供能量源。

巨神像



星灵武士个体的战斗能力惊人，但在实战中星灵往往处于数量的绝对下风。为了弥补战斗单位数量的不足和减少圣堂武士的牺牲，星灵发明了大量的机械来辅助作战。

与绝大部分兼顾生产需要和战斗需求而制造的星灵机械不同，巨神像是纯粹的战斗机械（前作中令敌人闻风丧胆的金甲虫原本是重型采矿机械，圣甲虫弹原本是小型矿物机器人）。高塔一般耸立的巨神像在卡莱西仲裁战争期间被投入战斗，四只细长的机械足让巨神像可以毫无障碍地迈过悬崖和绝壁。尽管身躯庞大，但巨神像却异常灵活。巨神像巨大的



漫步在战场上的巨神像

"头部"两侧各装有一门热能射线枪，肆掠的高热射线扫过战场，留下的只有焦土和敌人的恐惧。

巨神像恐怖的威力使得星灵议会在内战之后决定封印这些可怕的武器。然而异虫的入侵让星灵的战力捉襟见肘，这些毁灭的造物再次从银河的边缘被带回了战场上。由于巨神像过大的体积和过高的"海拔"，它们甚至会受到防空炮火的攻击。

凤凰战机



"我穿梭于群星之间。"

凤凰战机的出现立即淘汰了老式侦察机和海盗船。搭载有折跃力场反重力引擎的凤凰战机与其说是飞行不如说是"漂浮"在空间中。凤凰战机卓越的机动性和加速度即使在近星环境下也不会受到任何的影响，熟练的机师甚至能准确地将反重力能量引导至地面的部队身上，强行使其漂浮到空中以便使用空对空离子加农炮进行攻击。

凤凰以卓越的机动性为傲，复合等离子加农炮能够迅速穿透轻甲目标。作为宇宙中速度最快的飞船，凤凰甚至可以将自身的折跃力场的能量强行过载并通过离子加农炮引导到周围的空间中，制造一场小型的离子风暴。离子风暴将卷入其中的任何物体撕成碎片，副作用是引擎过载的凤凰战机会在短时间内陷入瘫痪。这种战法只能算是以寡敌众的最终手段，由于其过度的危险性，这种战术已经被星灵指挥官们禁用以保护数量稀少的星灵战机和机师。

虚空镭射舰

"虚空水晶燃烧着仇恨的怒火。"



当艾尔的卡拉武士和沙库拉斯的黑暗圣堂武士在历经了数十个世纪的误解和纷争之后重新联合，星灵的科技实力也获得了再次的飞升。虚空镭射舰便是这种再融合的产物：黑暗圣堂武士的虚空能量结合艾尔星灵的灵能矩阵，诞生的造物便是威力惊人的棱镜核心。

组成虚空镭射舰最重要的部分便是棱镜核心，虚空能量经过充能水晶的折射聚焦，最终形成了致命的光流波。一旦虚空镭射舰锁定目标，通常状况下收敛于舰首的棱镜核心会缓慢张开，虚能光束经过复杂的传道之后汇聚于棱镜核心上，最终射出毁天灭地的光棱射线。随着充能的时间增加，汇聚在棱镜核心上的光束会继续增强，没有任何物质能够承受光棱射线长时间的照射。

航空母舰



随着虚空镭射舰的出现，昂贵的航空母舰得以在更重要的战场发挥自己的作用。航空母舰通常是一支星灵舰队的旗舰，其中搭载了海量的无人机器拦截机，倾泻而出的拦截机仿佛怒蜂一般席卷敌人，因此航母又有蜂巢之称。

每一艘航空母舰内部都有全自动补充拦截机的生产线，它们就像是战场上永不枯竭的移动兵工厂，只要母体不被摧毁，源源不断的拦截机能够淹没任何来犯之敌或者轻易突破严密防守的要塞。除了搭载的拦截机之外，部分重型航空母舰还配备的超大口径的离子加农炮用以进行大型舰队战或者行星轰击任务。

圣母舰

"审判从天而降。"



圣母舰是星灵最庞大的舰艇。圣母舰原本是深宇宙探索船队的旗舰，在黑暗危险的宇宙中为星灵指引方向，并将他们安全的带回家园。不过这样的黄金时代早已过去，圣母舰早已失去了最初建造她们的目的。现在的圣母舰只是星灵的圣殿，以及那些远古荣耀历史的见证。

每一艘圣母舰都搭载了一整块柯达林水晶，其中蕴含了不可估量的灵能能量。激活这些能量的圣母舰能够大规模的扭曲光线，制造一整块匿踪力场，或者制造虫洞将大规模的部队传送到自己身边，或者将自己庞大的身躯瞬间移动到遥远的星域中。行星撕裂炮能够如其名字一般将整颗星球变为焦土，而圣母舰最可怕的能力是打开一片虚空裂隙，将附近所有的物体都卷入漩涡之中。

很长一段时间以来，圣母舰被认为是已经不再需要的纪念馆。然而异虫的入侵和艾尔的陷落改变了一切，圣母舰再度回到了战场上。不同的是，圣母舰上的乘员不再是秘术师和历史学家，而是最精锐的战士，全副武装的圣母舰也诠释了星灵光复艾尔的坚定决心。银河将再次被这些星灵最伟大的造物所点燃。P



梦想与重生

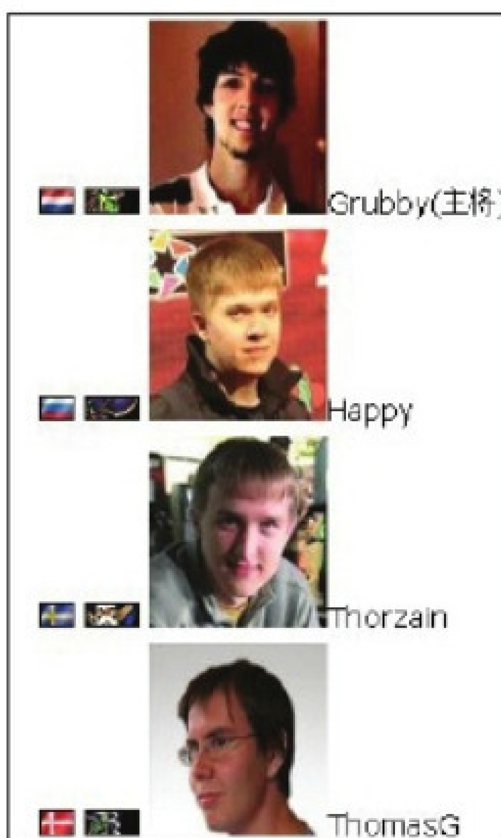
——记Zax的电竞之梦和StarsWar的涅槃重生

□江苏 王念忠

一、Zax——“电竞界的马丁·路德·金”

我梦想有一天
大街小巷上男女老少津津乐道的话题是昨天精彩的比赛
我梦想有一天
我们把今天的舞台搬到8万人体育场
我梦想有一天
你们带着孩子们携手一起来看StarsWar
我梦想有一天
中国电子竞技能真正的站在世界之巅
我坚信
这绝不是我一个人的梦
——资深电竞人Zax在StarsWar Reborn上的开场白（节选）

如果你关注电子竞技的话，一定会知道Sky、Grubby、Moon这样的电竞明星，但是如果我提到Zax这个人，你可能不甚了解，但是如果对他的经历稍作了解的话，就会发现他对中国电子竞技的发展所做出的贡献，并不比活跃在台前的电竞明星要小。Zax原名叫周豪，Replays.Net的创始人，WE战队的创始人和主要推手，StarsWar的创办人，Tata族的创始人。这四重身份叠加在一起，会使关注电竞的人们禁不住对他肃然起敬。然而，Zax为人处世一直很低调，就算在离开自己辛辛苦苦亲手培养壮大的Replays.Net的时候，他都没有发一份像样的声明，因此除了圈内人士很少有人知道他在2007年9月悄然离开Replays.Net的消



本次比赛参赛三大势力之——欧美4将



本次比赛参赛三大势力之——韩国4将



本次比赛参赛三大势力之——中国4将

息——他一直都是这样一位默默无闻的幕后工作者。在笔者采访Zax的时候，他也仅仅谦虚地说自己“只是电竞中的一块砖而已”。


Zax双眼轻闭，神态安详地诉说着他的电竞之梦

由Zax创办的StarsWar是一项国际明星邀请赛事，初次举办于2005年，2005～2007年一共举办了4届，2007年之后就因为各方面因素暂停了。这次StarsWar的副标题为“Reborn”，其中的含义不言而喻。在4月16日，StarsWar Reborn开幕式的那一天，Zax又重新回到了上海卢湾体育馆的舞台上，那个5年前梦想起飞的地方——第一届StarsWar就是在这里举办的。站在舞台上的他，抑制不住心中的激动情绪，他双眼轻闭，说出了文章开头那一段极具感染力的开场白。这一段开场白说出了许多电子竞技工作者的心声，很多圈内人士纷纷用“电竞界的马丁·路德·金”来赞扬他。

在Zax致开场白的时候，我们都察觉到了一丝异样——他在舞台上已经基本无法睁开双眼了。经过了解才得知，Zax在排练期间由于被舞台强光长时间照射，再加上连夜的劳累，使他患上了严重的眼部疾病。但是在这种情况下，Zax依然坚持参加开幕式。开幕式之后他就止不住地流眼泪，但他依然留在现场，直到下午才被妻子和父母强行“扭送”至医院。随后两个比赛日，他依然坚持到比赛现场。笔者看到那时的Zax左眼蒙着厚厚的纱布，带着一副颜色很深的墨镜。这时的他显然无法按照预想的那样从容地指挥和安排比赛的进行。但是，所有人都明白，StarsWar Reborn是他的梦想，就算是听，他也一定会听到最后。

介绍完了Zax，就让笔者为读者诸君介绍一下本届StarsWar Reborn的具体情况。

二、从失望到感动——笔者眼中的StarsWar

在比赛前，有两个消息让所有观众都有点失望，一是Moon由于婚事无法来华参加此次StarsWar（这年头韩国也流行闪婚了？要不就是Moon的保密工作做得太好了）；二是Sky在第一天比赛完之后的第二天，看天气大好便出去打篮球，被一个小伙子的手指硬生生地“插”入了右眼，由于眼伤Sky无法参加第三日的比赛，由Infi来替他对阵Lyn。这个消息是笔者到了现场听到工作人员谈论才知道的，原本来观看人皇Sky对阵风头正猛的美兽王Lyn的想法就泡汤了。（至于Sky的眼伤，目前看起来并无大碍，因为Sky在StarsWar结束一周之内又在NSL3上拿下了冠军。）



远远就能看到体育馆门口的中国风大海报

StarsWar是以国家/洲为单位的团体赛，第一日中国队5:3战胜了欧洲队，第二日韩国队5:1战胜了欧洲队，第三日将由中国队和韩国队决出到底哪支才是最强的队伍。著名电竞解说MagicYang预测，中国胜韩国的希望大一些；韩国暗夜选手ReMinD（最后成了此届StarsWar的MVP）则低调地说胜负是五五开的局面。至于以国家/洲为单位的团体赛制，笔者在现场感受时发现了一个明显的好处，那就是能唤起观众的偏袒心理。观众一般都会希望国内选手胜利，利用这一点来调动观众的气氛来为选手加油和喝彩，算是比较成功和有效的。比如说ReMinD和Future的那场对阵，如果是个人赛的话观众可能会更支持ReMinD一点，而在以国家为单位的团体赛中，观众反而更希望Future能赢，即使Future的名气目前还没有ReMinD这么高。也许这就是Zax在后面的采访中所说的“电竞演唱会”的效果。当然，中国电竞观众的素质也都是相当不错的，即使国手输了也不会吝惜把掌声献给国外选手。

StarsWar现场给人留下的第一印象就是舞台效果真的很不错。在比赛之前笔者在网上已经看到了舞台的效果图，当时颇有些不屑，觉得实际效果肯定没这么好。没想到的是，实际看到的舞台效果比效果图还炫，这是让我有些吃惊的。不过比赛一开始，笔者就发现了一个非常大的问题，那就是解说声音非常不清楚，尤其是老杨这种“理智分析派”的解说，一句话都听不见，这让所有观众的现场体验大打折扣。不过电流音的问题第二日就解决了，工作人员用剪断接地线的方法避免了电流音。不过他们坦言，这样做会冒着一个雷劈烧毁所有器材的危险。

下面让我们来谈谈这次StarsWar选手间的精彩比赛。前两日中留给人印象最深的，是第一日的ThomasG对阵Sky的那场比赛。前者曾在赛前扬言“我很努力，比赛前连续练习了一个多礼拜”，并且自信地表示“有可能制造冷门”。比赛在TR上进行，Sky选择了一本开矿的打法，在Sky练分矿的时候，ThomasG的DH适时赶到，抢到宝物并杀死数个农民，实现了宝物经验双丰收，让Sky有些被动，也让观众略微有些吃惊。不过一旦Sky发起飙，爆发了人皇小宇宙，


也许造化弄人，Zax（左）和Sky（右）的眼睛居然同时悲剧了

后果还真的很严重。在人族分矿的箭塔树好之后，双方开始对开矿。Sky三本升级完毕后直接用大量的坦克多线推矿，搞得ThomasG晕头转向，最终无奈GG。不过，Sky在赛后也谦虚地表示“赢得很难”。

第二日也有一场非常具有观赏性的比赛，是ThomasG和Lyn打的，不过这次这位ThomasG同学则悲情地成为了被秀的对象。在TM这张地图上，Lyn出人意料地选择TK（地精修补匠）首发，整场比赛几乎没有MF，一直让英雄在对方家里骚扰，二本则双BE爆狼骑不断地和暗夜换家。Lyn一直使用单英雄，再加上Lyn强悍的正面操作和拉兵操作，单独享受经验的TK等级涨得飞快。最后变身的大坦克宣告了ThomasG的失败。Lyn的大招让在场的观众饱受了眼福，观众们都热情地欢呼了起来。



实际舞台的华丽程度居然超过了效果图，着实有些让人意外



TK变身后的大坦克直接宣布ThomasG的GG

让我们把视线放到第三日的比赛现场。最终的结果正如我们最后所看到的那样，原本形势大好的中国队最终竟然以2:5的较大差距败给了韩国队，多少有些让人失望。国内的4位好汉纷纷折戟于韩国的众多暗夜选手手下，尤其是满脸秀气的左撇子ReMinD，最终以5胜0负的个人战绩当之无愧地成为了本届比赛的MVP。在中国队的两场胜场中，一场是TeD打热血精灵Check的，小胖在第一日败给Grubby之后便扬言要放大招，果然，在TM这张地图上，TeD使用了2本空投绞肉车的战术，让绞肉车来回往返于暗夜的主矿和分矿之间，使得Check一直为了防守而疲于奔命。反观TeD这边则悠哉悠哉地进行MF，不断提升双英雄等级，最后即使Check转出的角鹰兽宣告飞艇骚扰的结束，TeD也已经有了和Check正面抗衡的能力，而且剩下的绞肉机用来对付小鹿也是非常有效的。最终TeD轻松地拿下了比赛。另一场胜场则是Th000对阵SocceR的比赛，地图为TS。这场比赛仅仅有4分57秒——Th000先是在祭坛里欺骗性地点选了MK，让探路的小精灵看到，然后取消MK，在地图中间召唤出Naga进行强烈的一本TR。Th000在极限短的时间内Rush掉了SocceR，场上响起了“飘逸蛋”的呼声。（好吧，我承认是我叫的……）







ThomasG同学在来中国之前很兴奋也很自信，希望他在连续败给Sky和Lyn之后，那一份自信能保持下去（上图）

Fov围杀的犀利程度仍然不减当年（右上）

Fov宣布永久退役，与ReMinD的这一役或许就是鬼王的绝唱（右下）

虽然说中国队有两场精彩的胜利，但是中国选手的总体表现还是比较让人失望的。最让人惊喜和感动的是晚上韩国队（冠军队）vs元老队的5场比赛。Fov、Zacard、XiaoT、Tod、SaSe，每一个ID都能让人回想起一段美好的记忆。元老赛本来只是一个娱乐项目而已，但是一些元老，尤其是Fov，向观众证明了他们绝对不是来打酱油的。虽然最后韩国队vs元老队的结果是5:0，韩国队大获全胜，但是Fov vs ReMinD这一场比赛打得难解难分，不到最后一刻谁都无法预测谁会是最后的胜者。依旧犀利的围杀，时机恰到好处的NC连击，天鬼点小鹿的精彩操作，都让人感觉他还是从前那个鬼王Fov，从不曾改变。在华丽的操作下，Fov连续N次击杀ReMinD的双英雄，如果不是Fov在最后带上侍僧决一死战的时候，没有发现暗夜在地图右侧的一片分矿，胜负还真的不好说。Fov在StarsWar上已经表态，以后不会再打职业了。让我们记住这个永远的鬼王，Fov。

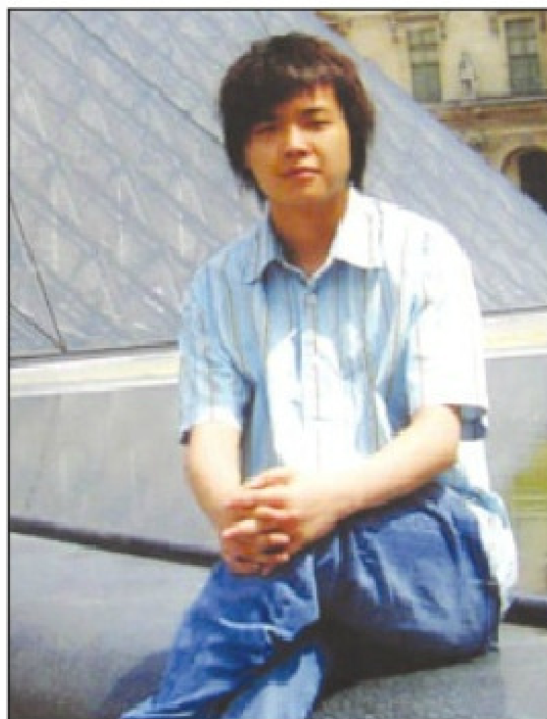
三、“要让世界人都知道中国的电竞实力”——笔者与Zax的对话

为了让读者更好地了解Zax和StarsWar，笔者在比赛后采访了StarsWar的创办者Zax。

问：你好，Zax。作为采访的开始，能否简要地介绍一下自己呢？比如“Zax”这个ID的含义？

Zax：你好！我是Zax，电竞工作者。这个名字来自于我初中时突然想起的一个理想，Z代表Zero，A代表Apex（顶峰），X代表未知，希望自己有一天从无到有最后发展到一个未知的境界，大学时一直用Zerozax来代表自己现有的状态。

问：在谈论这次StarsWar之前，先让我们追溯一下它的历史和起源吧。你当初是如何形成举办StarsWar的想法的呢？





生活中的Zax一直很低调，从来都没有张扬和高傲的姿态（左图）
StarsWar的Logo、海报、纪念鼠标垫等等方面都透露着"中国风"的气息（右图）

Zax：最初举办StarsWar的想法很单纯，因为那时已经确定创立WE战队了，需要把所有WE的成员（Showtime、Sweet、Check、Dayfly、Swain）一起邀请到上海办一个庆功仪式，我就想既然已经来了那么多明星选手了，为什么不多邀请些选手，弄一个更大型的赛事呢。于是就又请了Grubby和其他战队的一些韩国人一起来上海。既然有那么多明星，我们就叫他Stars War吧，明星大战，是大家都想看的内容。结果第一届之后很受欢迎，让我们决定把它发展成为一个固定的品牌，每年举办一次。

问：我们知道StarsWar是KOF制加复活赛制的，你当初为何会选择这种赛制而非传统的单败或双败赛制？当中是否受到了对格斗游戏的爱好的影响？采用这种赛制又有哪些好处？

Zax：我们的赛制不能完全算KOF，因为KOF可能出现一方的选手一次都没出场的情况，既然都来决赛了怎么能发生这样的情况呢。所以是改良型的KOF，先是4场固定的比赛，然后选手再按照顺序轮流上，这样既有KOF的刺激，每个人又都能发挥所长。复活赛制是借鉴当年最火的超级女声，我们希望多融入一些娱乐因素，让电竞不仅仅是电竞。而国家团体赛制是其他赛事都没有做过的，StarsWar必须走出一条不一样的道路，让大家记住它。

问：问一个比较现实的问题。目前国内魔兽Solo的大环境虽说仍然不错，但是已经明显不如前几年了，DotA和SC2都是原因。为什么在这种情况下依然坚持举办这次以魔兽Solo为主的StarsWar？

Zax：因为目前来说还没有能取代魔兽Solo成为主赛事项目的游戏，我们尝试着首次在StarsWar中加入《星际争霸Ⅱ》，也是希望能看到其在今后发展的潜力。而DotA的观赏性不足，今后又会成为各大网游瓜分的市场，所以我们没有采用它。

问：这次StarsWar在Logo、海报、宣传视频等等方面所透露出来的"中国风"给人留下了极深的印象。大范围地使用中国画风是想传达怎样的一种信息呢？

Zax：一种民族自豪感，我希望把StarsWar深深的刻上中国的印记，让世界上所有的人都知道中国人的电竞实力，不仅是游戏水平上的，更是赛事组织上的。我一直为我们华夏的文化而骄傲，如果能把它传达到电竞之中，是让人拍案叫绝的事。就像乒乓球一样，我梦想有一天，别人谈到电竞想到的就是中国。

问：下面是关于你个人的问题。你在开幕式上的开场白着实让人感动。但是我们发现你在那时是闭着双眼讲话的，闭幕式的时候也戴着一副墨镜，是否像传闻中那样"视网膜脱落"？是如何造成的呢？

Zax：不是视网膜脱落，是视角膜脱落。一年前我在一次打球的时候被朋友手指戳伤，由于那时在国外，没及时治疗，造成了视角膜恢复不完整。在比赛前1天，现场彩排到凌晨3点，之前生长出来的视角膜由于没长好完整一片脱落了下来，所以眼睛会一直流泪睁不开。不过好在两个星期就可以消肿了。

问：祝愿你早日康复，最后有什么话想对《大众软件》的读者说么？

Zax：谢谢你的采访，我也曾是《大众软件》的忠实读者。中国电子竞技的路还很长，希望各位同好能一起努力，为实现大家共同的梦想奋斗。



眼疾也抵挡不了Zax对电竞的梦想和热情——可以说就是这一份执着才造就了StarsWar的重生

四、结语

这次StarsWar是一次重生，是一次逆境中的重生，"陷之死地而后生"（现在Zax的QQ签名就是这句话）。众所周知，魔兽Solo的大环境远不如从前，DotA逐渐成为民间玩家的主流，网络直播日渐完善，现场观众肯定会锐减，但是就算在明知这些现状的情况下，StarsWar还是坚持举办了。我们心里都明白，这次比赛的缺点和漏洞都还很多，放大一点说，中国举办的电竞比赛乃至中国的整个电竞行业（如果能称之为行业的话），缺点和漏洞都很多。但是，在这样的情况下此类问题都得到了最大限度的体谅，没有人责备Zax由于没有及时调度和组织，比赛闭幕式过于仓促之类的问题。在Zax发表了"我梦想有一天"的电竞演说之后，整个电竞界的反应高度一致，Sky、Infi、MagicYang、雪妍（小雪）、兜兜等选手或解说纷纷发表博文表达对Zax的敬佩，不存在任何的黑化和嘲讽，甚至包括竞争对手。中国的电子竞技的发展已经很不容易了，当我在采访Zax时问到"你认为阻碍中国电子竞技发展的最大的症结在什么地方"时，Zax则毫不避讳地说，这个问题完全可以做一个专题了，因为原因太多太复杂。就在这样一种逆境之中，许多尝试举办电子竞技比赛摔了跟头的人都放弃了。但是，在这样一个让人不敢对电竞抱有梦想的年代里，只有执著的信念，才能唤起潜藏在人们心中的对电子竞技美好未来的憧憬。

感谢Zax，感谢所有在幕后默默地支持着电子竞技的工作者们。（感谢Tatazu.com对本文图片提供的帮助） P

▶深度关注

群雄逐鹿“掌”控未来

新三国电视连续剧的播出引爆了新一轮的收视高峰，也造就了一个茶余饭后新的话题。三国是中国历史上最著名的英雄时代，除了战国和中国近代，几乎没有什么时期能与其比肩，逐鹿中原、三分天下、九鼎归一。三国中阴谋阳谋的争奇斗艳不仅在战场上华丽上演，在商业竞争中也同样出彩。如果用到网络游戏行业中，三国版的网游市场就是逐鹿中原了。

■北京 暗影游侠



三国——充满个人浪漫主义的英雄时代

逐鹿中原

2010年，网游行业“乱花迷眼”：艾泽拉斯大陆的遥遥无期，阿拉德大陆的外挂横飞，部分“长寿”网游不得不面对自己的“N年之痒”，新老游戏、开发商和运营商如走马观花似的轮番上台让玩家也“迷了眼”……这种乱象不仅在网络游戏领域盛行，也吹到了之前形势很旺盛的SNS社区游戏领域。媒体报道，多数SNS网站用户数量骤减，半夜起来“偷菜”“抢车位”的人也逐渐失去了浓厚的兴趣，多数账号已长时间不使用。据CNNIC《2009年中国网民社交网络应用研究报告》的数据，厌烦游戏的用户占14.8%。同样的原因也令SNS网站用户大量的流失，如国内首批社交网站UUzone，由于用户账号不断减少，于2009年初便停止了服务。更有部分运营商想转战海外分



游戏玩法太少，这样的车位就不用抢了

一杯羹，可海外也早已不是一片蓝海，Facebook等网站已经筑起了坚实的墙壁，要想在里面杀出一片天地又谈何容易！一些普通网页游戏也面临着同样的问题，策略类就是抢资源、造房子，RPG网页游戏就是无休止的任务和不断的回合式战斗，有别的没有？

形成如今这种乱象的原因既有老面孔，也有新矛盾。游戏同质化固然是顽疾，但针对不同情况也有很大的区别：网络游戏是游戏内容变化不大，且雷同较多；SNS网站在两年间依靠社交游戏迅速发展，如今已然本末倒置，忽略了社交的功能；和专业的网络游戏比，社区网游虽有简单上手、高度互动的显著特点，但变化实在太少，玩家迟早都会厌倦。



人头攒动的场景是否意味着手机网游的辉煌即将到来?

如果2009年可以称为“魔兽年”，那么2010年就可称为“人才年”了。2010年以来，盛大、巨人、完美时空等几乎所有上市网游公司都无一幸免地被卷入到企业挖角事件中，原盛大《传奇》掌门人彭程跳槽巨人网络，之前在巨人公司任投资总监的许怡然加入完美时空，而后者的副总经理又跳入盛大网络……3月底有消息称，《大明龙权》的开发团队在游戏公测前不久，集体从研发商上海佳游网络公司跳槽，有可能转入完美时空公司……以前，网游开发人员的流失以个人为主，现今已然演化成一锅端式的团队迁移。

除了被竞争企业高薪挖走，也有游戏人士离开原公司选择自主创业。原《天龙八部》游戏的主创人员之一尚进，在离职后创办麒麟游戏公司，发布了网络游戏《成吉思汗》；网易《梦幻西游》游戏曾经的主创人员徐波离职后，独自经营《梦想世界》，这款游戏曾经取得了不俗的



某些人员离职后创立的游戏在线人数也很多

成绩。

乱象丛生，网络游戏的“逐鹿中原”篇还远远没有写完，而作为这种乱象中的一个必然结果就是：同质化严重，游戏文化内核缺失，大型网络游戏影响力开始衰退……

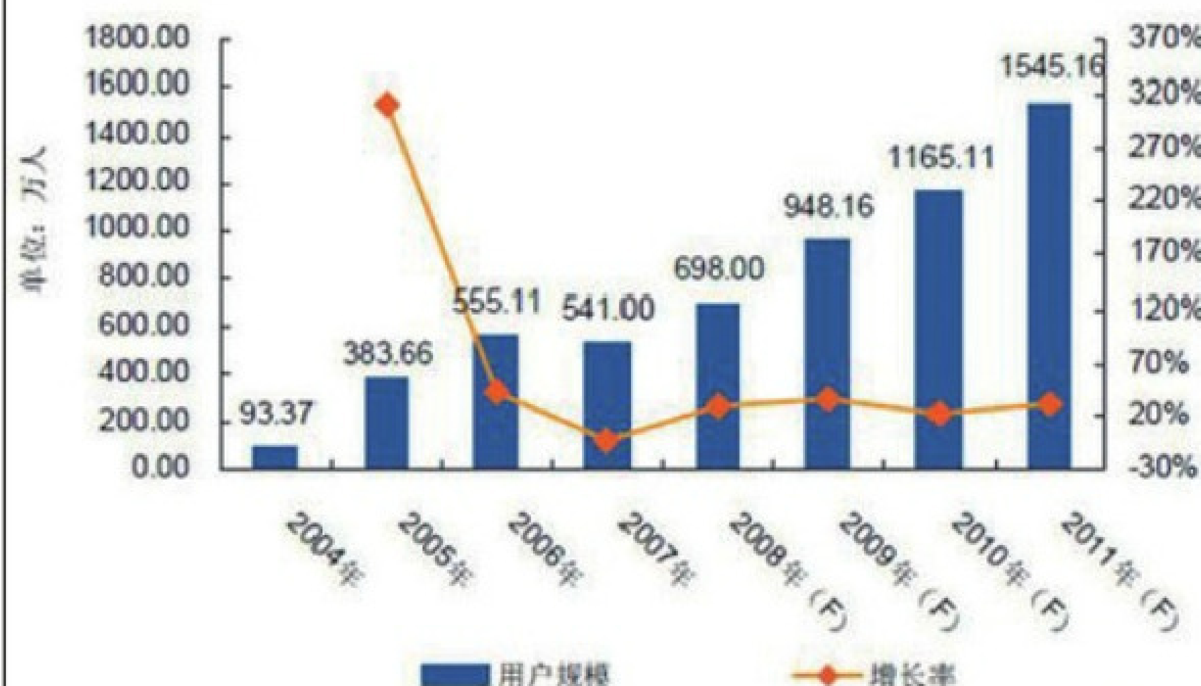
“掌”中天下

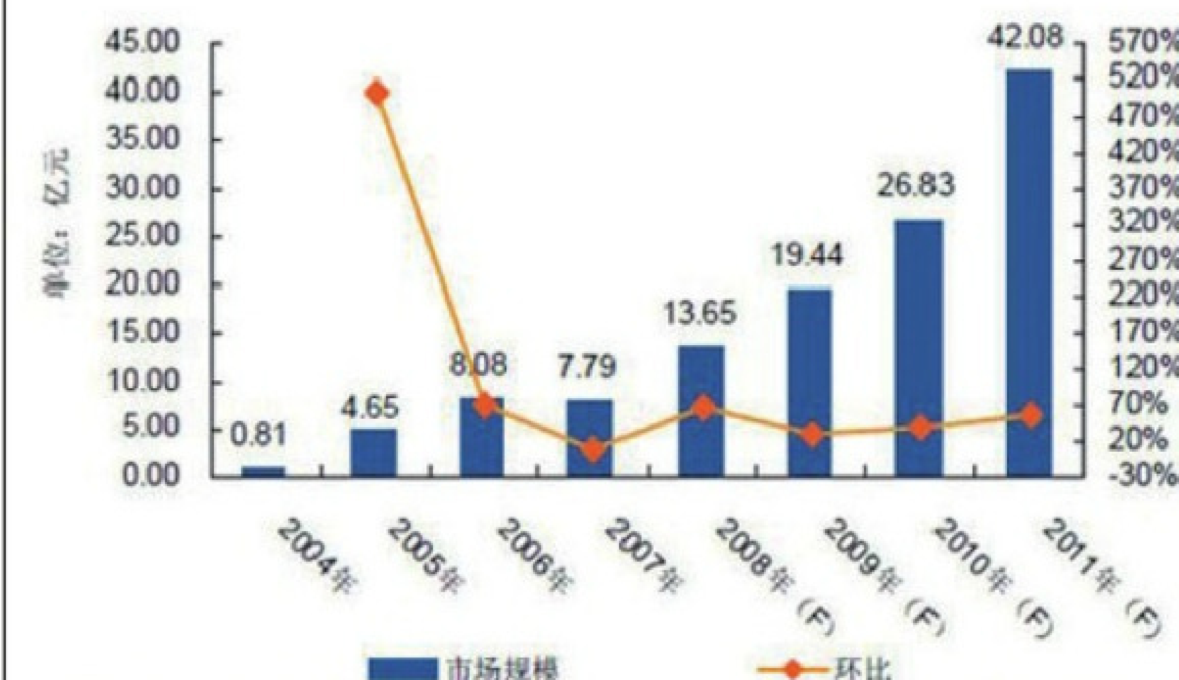
俗话说“树挪死，人挪活”，在仍有许多企业拼杀在PC平台网络游戏市场的同时，也有部分投资商将眼光转向了移动游戏领域。

当下中国手机用户具体有多少已经很难说清楚，但数据都显示了7亿以上，就算考虑到许多人拥有两部以上手机，整体用户群还是世界第一，无人撼动。CNNIC发布的《2009年中国移动互联网与3G用户调查报告》显示，截至2009年8月底，中国手机上网用户为1.81亿。相比6月底1.554亿的手机网民规模，两个月时间，中国手机网民的数量增长了2500万，这个数字随着中国3G网络的不断完善还在稳定增长。预计2010年底我国的3G用户会达到8000万户，3G用户规模的增长会引爆包括手机游戏在内的3G业务。

而2009全年，中国移动互联网达到2.05亿用户的规模，增长率超过100%，移动互联网的收入也突破了300亿，达到388亿。这其中，手机游戏已呈现出了迅猛发展的势头。2009中国手机游戏市场规模为18亿元，增长38.5%，2010年手机游戏市场规模有望达到25亿元。而据《2009～2010年中国网络游戏行业发展报告》显示，到2012年左右，手机游戏将迎来第一波增长高峰，市场规模有望达到65亿元。IDC也预计中国手机网络游戏市场将在未来5年内迎来爆发期，2014年中国手机网络游戏市场收入将达到48.1亿元人民币，2009年到2014年的复合年均增长率高达58.6%。手机游戏用户年龄分布上看，手机游戏用户仍然以年轻人为主体，18~24岁的用户是绝对的主力，但25岁以上及18岁以下群体比均出现增长。从群体正在向成熟群体扩展。手机终端作为新的游戏媒体形式对18岁以下的青少年群体具有较强的吸引力。

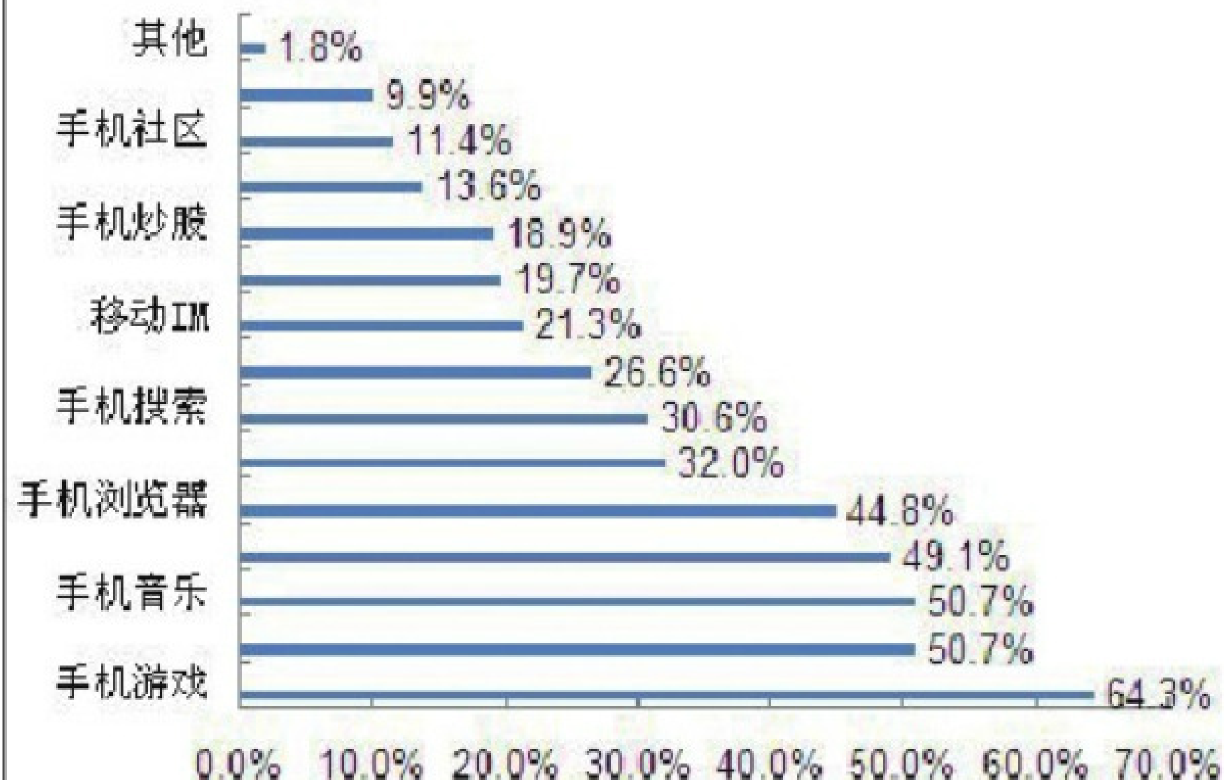
据当乐网《2009年手机游戏用户调查数据报告》数据显示，随着手机网游品质的提升以及手机性能的提高，手机网游的用户黏性在逐步提高。2009年手机网游用户单个网游持续时间延长：其中持续时间在3个月及以上的用户比例达到57.7%，较去年增长9.6个百分点，持续时间



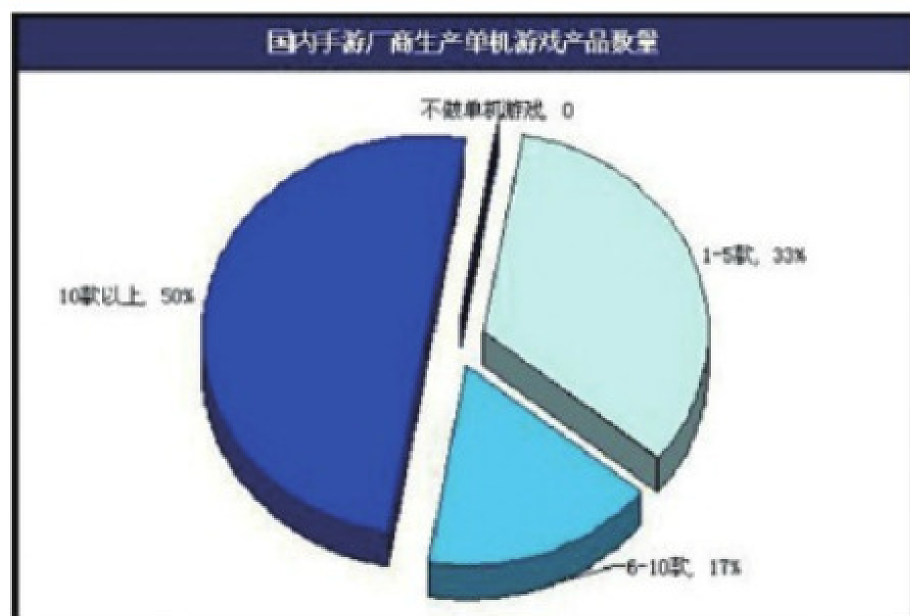


手机网游的玩家数量逐年递增，缓慢但稳定（数据来源：易观国际）

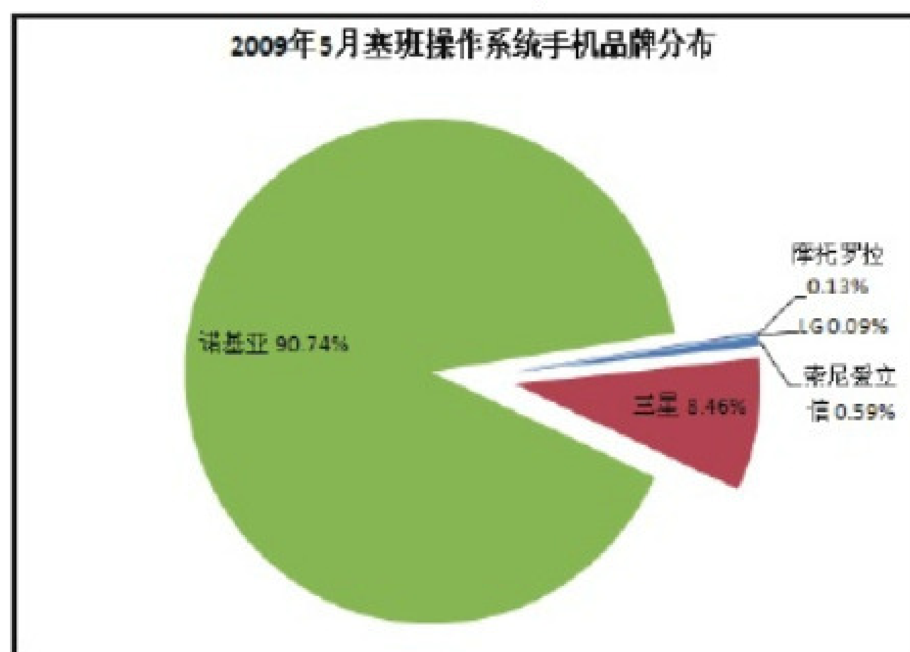




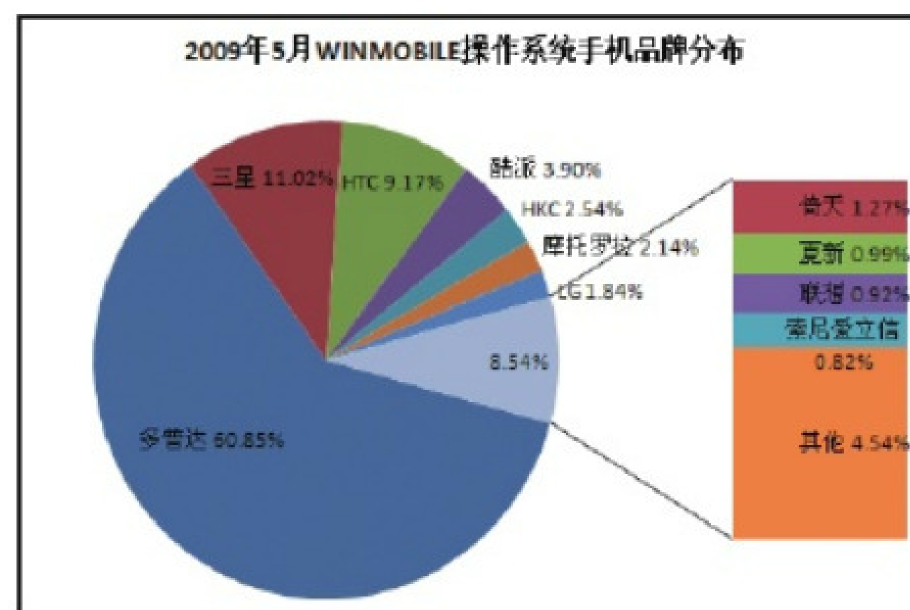
手机游戏已占据各种手机付费项目中的最大比例（数据来源：当乐网）



单机游戏仍是手游厂商的主要收益来源（数据来源：魅媒调研）



诺基亚优势也带来了系统优势（数据来源：魅媒调研）



平台和机型都多（数据来源：魅媒调研）

1个月以内的用户占比则下降3.6个百分点，达到28.6%。也有数据显示，2009年手机网游市场规模增长88.2%，达到3.2亿元，约占手机游戏市场规模的17.8%。目前中国手机游戏的主要收入还是来自于单机游戏，手机网游所占份额较小。几乎没有厂商不做单机游戏，而不做网游产品的厂商占16.7%，同时目前国内单个手游厂商出品网游产品数量较少，近7成厂商拥有网游产品在5款以下。

这里的每个数据都很诱人，透过这些令人炫目的数据可以想象未来的市场潜力是多大。更为重要的是，虽然手机游戏的主要收入还是来自于单机游戏，但如同PC单机游戏如今的青黄不接几近被人遗忘一样，手机单机游戏的盗版以后还是会威胁到手游厂商的生存，向网游的转型也许是无奈之举，但这也是由特殊的国情所决定的。而且，曾经在中国市场曾经创造神话的“PC网游”增速已经逐渐放缓，免费运营的PC网游出现也标志着PC网游已经进入成熟市场阶段，同样面临发展瓶颈。

有“掌”难伸

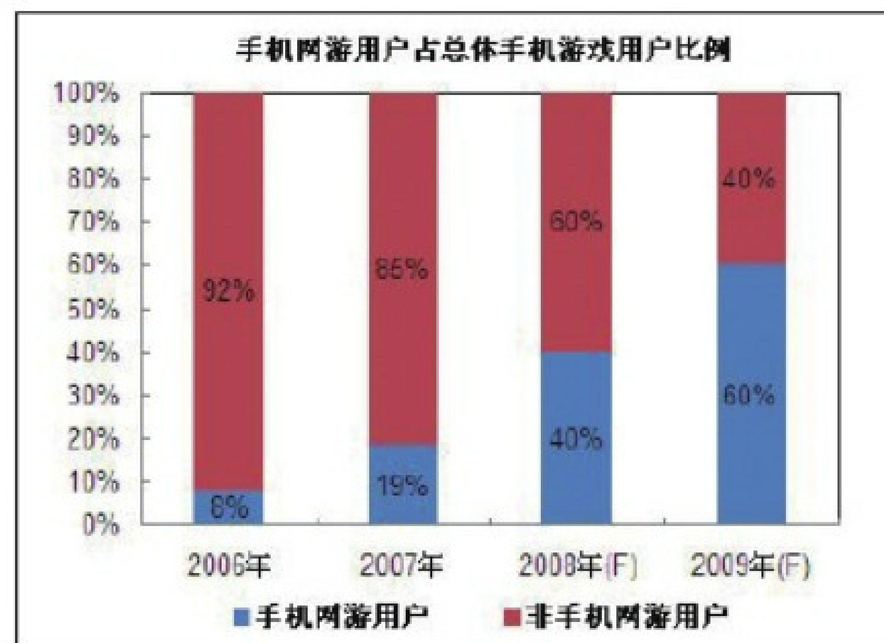
什么将成为下一个增长点？从2004年底开始，中国的“手机网游”市场逐渐受到业界的关注，资本从来都没有放弃过这个市场。其中国际著名风险投资机构IDGVC就先后投资新热力(2009年被空中网收购)、魔龙国际等公司，2004年，盛大以数千万元收购手机游戏开发商数位红；2005年空中网全资收购手机游戏开发公司天津猛犸、华友世纪以410万美元全资收购手机游戏发行商岩浆数码；2006年，掌上灵通180万美元收购北京奥嘉无限公司51%的股权、魔龙国际全资收购国内顶尖的手机游戏开发商广州数蓝软件科技有限责任公司。2009年，第一视频斥资1.68亿元收购了中国品牌手机游戏开发服务商DragonJoyce，正式试水手机游戏市场，据说将获得Dra700万手机活跃用户，而这些用户将以每月120万的速度增加。自2003年9月中国移动百宝箱收费后，短短几个月的时间，手机游戏用户就增长到200万。

不同类型的手机游戏百花齐放。这其中有嵌入式游戏、Java游戏、Brew游戏、Uni-Java游戏等等。在2004年，手机网游均为WAP游戏，也就是基于移动平台的文字页面游戏,可以给人经充分想像空间的游戏，到2005年，图形化手机网络游戏激增，目前已经超过40余款，大部分为Java为开发平台。2005年6月，盛大英特尔宣布携手共同开发国内手机游戏市场，手机网游行业阵营开始空前壮大，继盛大、北京掌讯、美通之后，网易、空中等也纷纷加入，目前国内手机网游厂商已经近30家。

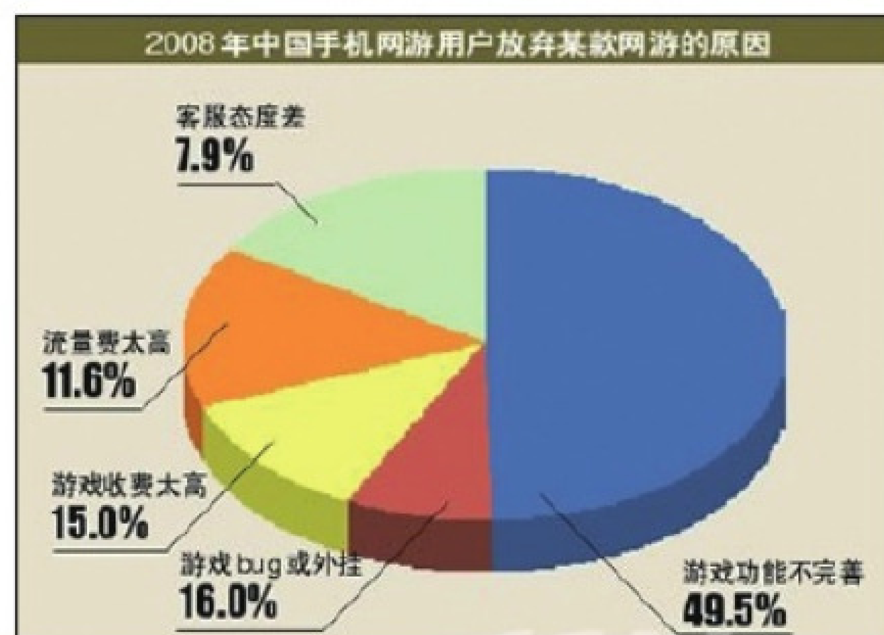
但手机游戏与电脑客户端游戏相比，手机游戏的发展更多的是处于一个相对尴尬的境地，尤其是手机网游，长期以来受制于终端设备、渠道。

首先是硬件问题。终端设备的多样化是不言而喻的，尽管手机的功能日益增强，智能手机的普及也越来越广，但不同的机型不同的操作系统就为手游的推广设立了先天的壁垒，不同于Windows系统在电脑平台的一枝独秀，PC网游厂商只需要考虑与Windows系统的兼容性就可以，电脑配置的性能标准也较好制定。手机操作系统一般只应用在高端智能化手机上，而且应用在手机上的操作系统也有PalmOS、Symbian、Windows Mobile、Linux、Android、PhoneOS、Blackberry等7种。

其次在于强势的渠道商。手机游戏开发商作为一个内容供应商（CP）不得不依靠SP和移动运营商把游戏推广开去，大部分利润都被后者获得。在2008年之前，单一的梦网模式几乎垄断了手机游戏行业渠道，这就迫使很多国内的游戏开发商不得不开拓海外市场以求得生存。直到2009年，中国移动Mobile Market等在线软件商店的建立才给众多手机游戏开发商带来了希望，2005年11月，移动百宝箱推出网游专区，并公开征集手机网络游戏。但无论如何，移动运营商掌控了无线互联网发展所需要的绝大



手机网游用户比例逐年扩大（数据来源：当乐网）



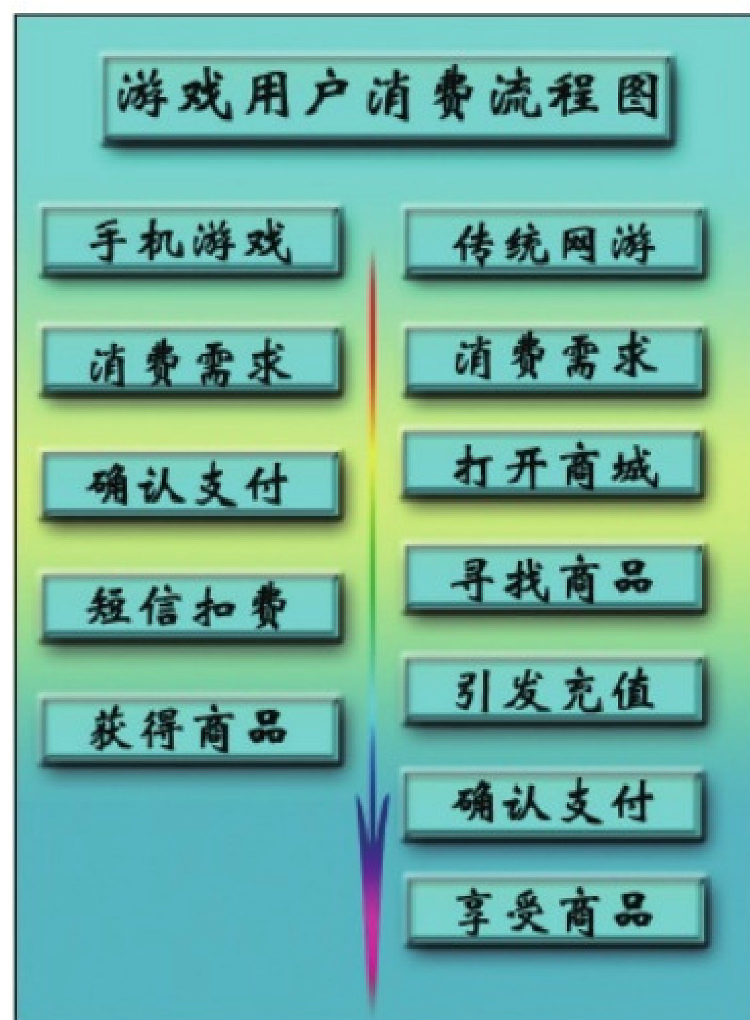
手机网游也有外挂……（数据来源：艾瑞咨询）



选择哪款手机网游的原因和PC网游差不多（数据来源：当乐网）



流量费是手机消费的大头



手机用户和传统网游玩家不同的消费流程，也决定了不同的消费体验

多数资源，同时又积极地独立运营互联网业务，这些都使得平台型的公司在移动互联网领域难以发展壮大。当然腾讯除外，因为腾讯庞大的用户群体使得其发展衍生业务总有着其他公司难以企及的先天优势，腾讯将会在接下来很长一段时间内成为手机网游的最大受益者。

再次是庞大的流量费和后续投入。目前来看，流量费是阻碍用户进行尝试的重要因素。无论是单机游戏下载所产生的网页浏览流量费和下载流量费，还是采用非包月联网游戏所产生的流量费，都使用户在体验游戏之前就产生了顾虑。据相关机构的报告显示，2009年中国移动互联网的市场规模达到了388亿元，其中运营商流量费为228.26亿元，占58.9%份额，成为移动互联网领域的最大赢家。而短信扣费的收费模式也让玩家在不知不觉间花掉大笔费用，对以后的持续消费意愿有没有影响也还不得而知。

此外，还有政府的监管问题。不过可喜的是，有了PC网游的奠基，相关部门对手机网游的反应非常迅速。2005年11月，手机网游《神役》运营公司北京掌讯获文化部颁发的网络文化经营许可证，成为我国手机网游运营公司中首家获得该证的专业手机网游运营公司，这标志着手机网络游戏也已纳入了国家管理的网络文化产品之列。

双"掌"齐出

不论是手机网游还是PC网游，虽然基于不同的硬件平台是很明显的区分，可毕竟都属于网络游戏的范畴，手机网游自2003年以来一直处于不愠不火的发展状态，直到2009年3G牌照的发放，手机网游行业才有了一场不大的波澜，也涌现了一批具有代表性的产品。

《帝王OL》这款游戏实现了RPG和养成两种游戏模式，玩家可以像传统网游那样在地图里探险、打怪、升级，也能每天上游戏里利用养成模式数分钟而完成升级、产出资源、培养武将、招募士兵的所有功能。在《帝王OL》里，玩家引发的战场，其他玩家也可以指挥一个或者多个武将加入，从而实现共同打怪。游戏地图内有大量领土，一开始由电脑人物把守，任何玩家都可以去攻打，从而将领土据为己有，自己的领土可以为自己生产各种资源。此外，帮派仓库、帮派钱庄、帮战、以及由帮派组成的国家之间也可以进行更大规模的国战。和开始的PC网游一样，游戏的主线任务是一部几十万字的小说，情节也很引人入胜；《热血征程》除了承袭之前游戏的系统功能，在幻兽系统方面走出了新的特色之路。幻兽的捕捉、洗练、稀有度、亲密值、成长、技能、装备这些在传统PC网游，尤其是回合制网游中所涵盖的召唤兽的种种要素也是一应俱全。不过在目前发展初期的手机网游行业里，这款游戏也属于独树一帜了；《千年OL》也是一款拥有鲜明特点的网游，刷装备、武器锻造和强化、角色结婚、神龙岛、迷宫等任务系统相比其他的手机网游更加完善，个人觉得这款游戏在角色修炼上会带给人更深入的体验。

不论是提到还是没有提到的手机网游，所展示的游戏内容和当初的PC平台几乎也是如出一辙，修炼、帮派、宠物、结婚、战斗、装备这些无一例外还属于数值上的变化，也许是PC平台的网游树立了一个榜样吧？手机网游一开始也走上了这样的研发思路。

近些年，只要沾上了游戏二字的企业，似乎都流行"转型"，电脑单机游戏暂且不提，PC网游在平台、游戏研发理念进行了变革，手机单机则在游戏类型的融合上下


跨平台网络游戏——《暗影神迹》


手机网游的进步更多的是画面效果越来越好，也越来越搞笑了

起了功夫，在手机网游企业开始走起了融合之路。比如最近一款叫《梦幻骑士OL》就走出了客户端网游与网页游戏相融合之路，而如果你问有哪一款游戏能够在真正意义上实现电脑与智能手机之间的互动，那么《暗影神迹》就是最好的答案了。

《暗影神迹》在游戏内容上的创新并不突出，它也拥有一个当下MMORPG游戏所拥有绝大多数功能，职业、技能、副本、公会、纸娃娃系统、ARPG的战斗方式，这是目前为止第一款能在真正意义上实现电脑与智能手机



号称“国内第一款3G手机网游”的《封神OL》

之间互动同步的大型MMORPG网络游戏。对于电脑网络游戏、手机网络游戏和3G应用的结合，具有里程碑的意义。开发公司SmartCell在拥有的HCM技术基础上开发了独有的Aether移动网络游戏引擎。HCM技术是High-Performance Cross-Platform Mobile Technology（高性能跨平台移动技术）的缩写，HCM技术使实现跨越各种固定及移动平台的大规模高性能的应用成为可能。

不同于那些以目标平台上的虚拟机器为基础的技术，HCM技术在二进制层次上直接与原始操作系统结合，同时又为应用软件开发者提供了一种通用的编程界面。使用这一技术后，不管是电脑游戏玩家还是便携平台玩家，都能以轻松的方式享受这款游戏带来的最大乐趣，不过对于玩家来说，游戏上直接带来的新元素较少，更多的是技术层面。不过这个产品也确实为网游市场带来的新的启示，毕竟以后的终端除了有线的就是无线的，二者之间的联系会日益重要。

此外，部分企业也在学习PC网游厂商的转型思路，受“偷菜”“抢车位”游戏的影响，摩卡世界在行业内开始首先提出“轻网游”的相关概念。“轻网游”实质上就是手机网游的SNS化，改变传统游戏打怪升级，重复操作的疲倦感，重点突出其社交功能，让游戏真正娱乐大众而不是成为浪费时间的负担。在收费上也是致力于提升玩家的付费覆盖面，而不是单位玩家的消费额。

走出这样发展路子的典型国家是日本，日本大型的SNS社区依托庞大的会员库，支持手机网游进入虚拟社区，让社区用户通过手机网游更紧密地黏在一起。例如DeNA这样的SNS社区才得以将自己的会员扩展到近1300万，一天PV近6亿，该公司80%的收入来自于手机SNS游戏！

握“掌”成拳

不论是网游厂商向手游业务倾斜，还是率先试水的专业手游公司，以及包括前文中提到的走多平台发展之路。眼下都面临着一个机会：3G时代的到来以及“三网合一”的推广。3G对于手机网游的影响是巨大的，能够带给玩家更精美的游戏体验，趋于统一的操作平台，更通畅便利的网络……总之，给这个行业带来了更大的希望。

从2005年开始，全球手机游戏市场一直以40%的速度增长，2006年，手机游戏收益达到9亿美元，超过无线音乐和娱乐内容服务，成为最大应用。2008年全球手机游戏市场规模达54亿美元，同比增长22.7%，我国手机游戏市场营收规模为13亿元，同比增长75.22%，手机游戏活跃用户达698万，其中手机网游用户比例已接近四成，达280万户，已出现同时在线规模上万人的手机网游。

中国移动董事长王建宙赴台访问期间，台湾极致行动科技正式推出2款自制研发的手机游戏，并成为中国移动第一批手机游戏产品供货商，未来将每月推出1至2款新游戏。中国联通也成立了自己的游戏公司，并准备在iphone手机上定制游戏平台。中国电信也在很早就将手机游戏列为其3G重点发展的业务，“天翼”的品牌就天生和游戏有了不解之缘。空中网、当乐和捉鱼等互联网企业也通过加强技术研发、拓展市场渠道等措施，巩固其在手机游戏领域的地位。

其他领域的王牌企业纷纷推出手机游戏业务，积极布局手机游戏市场尤其是手机网游市场。2010年4月13日下午，联想公司在其总部研究院召开“2010年度联想研究院、数字娱乐产业政策”公益讲座。中国出版工作者协会游戏工作委员会副理事长王鸿冀对当前的网络游戏政策进行解读。曾有消息称联想要进军网游业，但是在该会上，联想公司并未透露有关进军网游的信息。此外，诺基亚、苹果、盛大、EA等早已率先“试水”。可看问题总要以辨证的角度进行，市场形势看数据一片大好，可毕竟是预测，有可能被高估。首先，目前的手机游戏数量众多，但是质量和内容无法满足现有玩家需求，国内手机游戏开发商自主开发能力与国外开发商比较，力量相对薄弱。其次，终端的多样性阻碍了手机游戏的兼容和移植，终端性能不高降低了用户体验与使用需求，成为手机游戏业务发展的主要障碍。再次、依靠道具和服务收费的商业模式是否会在手机游戏上为企业带来足够的收益，还不得而知。手机网上费用仍较高，客户承受能力有限，用户付费意愿不高也是手机网游必然存在的风险。

大家普遍认为，随着3G牌照的发放，手机网游的市场爆发会很快到来。3G牌照发放已经一年多了，手机网游的爆发来临了吗？事实上，3G的作用在现阶段还是被高估了。据媒体报道，手机网游的收入和在线人数在过去两年一直保持较高的增长，但在进入2010年第二季度后，仅仅保持了温和的增长，新增的手机上网用户暂时还没有养成手机网游的娱乐消费习惯。手机网游的发展还要破除运营商、终端、网费等诸多问题，显然仅靠3G的推动是远远不够的。手机网游的前景很光明，不过爆发看来还需要一段时间。


用iPhone玩“魔兽”，真的还是PS?



3G一只有力的手，但它推不开所有障碍

这，肯定不是结束！

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶记者探营

《万王之王3》和史玉柱的娱乐新梦想

史玉柱，中国企业家中的传奇人物。范冰冰，目前中国影视界的当家花旦。这两个名字无论哪一个单独拿出来，都足以在媒体的头版上吸引来无数眼球。而这两个名字联系在一起出现的时候，会引发怎样的轰动效应，也许并不是没有人设想过。不过直到2010年4月20日下午，这个设想才终于变成了现实，两位在各自领域都堪称中坚力量的焦点人物，在聚光灯下，走到了一起。让这两个明星人物走到一起的契机是巨人网络的2010年网络游戏新作《万王之王3》。就游戏本身来说，《万王之王3》的前作可称是中国网络游戏时代的开山之作，无论从内容设计上还是玩家口碑上来说，都具备非常深远的影响。虽然《万王之王》后来渐渐没落，但每次有“KOK（万王之王的英文King of Kings的简称）”的消息传出，总能吸引到不少新老玩家的关注，一部分是因为很多人对青春岁月的怀念，另一部分则是对这款优秀游戏商业潜力的看好。而这一次《万王之王3》的出现，不仅仅因为自身的因素，还因为它背后的娱乐光环，以及开发方巨人网络维系在这款作品上的娱乐化拓展梦想。于是乎明星搭台，娱乐唱戏，两个明星人物携手走上发布会的舞台，《万王之王3》的时代，来了。

■本刊记者 冰河



史玉柱与范冰冰，两位明星人物面对镜头，史玉柱显得很紧张

首先需要说明的是，由于公测发布会召开前夕我国青海省玉树地区刚刚经历了一场大地震，各族同胞伤亡惨重，全国人民都在群策群力救助玉树灾区同胞，并为遇难同胞设哀悼日一天。因此这场原本应该是充满风华光影的新闻发布会显得比同类的发布会朴素许多，影星范冰冰甚至没有太多化妆，而是素颜出境，原本安排的现场娱乐演出也临时取消。巨人网络一开场就宣布向玉树灾区同胞捐款200万元人民币，并将联合范冰冰以双方共同的名义将《万王之王3》前三天的收益及收到的个人捐款购买物资送往玉树灾区。无论其他时间关于巨人网络、史玉柱和范冰冰有怎样的争议，但在这一刻，没有人会对此有所非议。面对实际的善举，任何言语都是无力的。

《万王之王3》的出现对于游戏行业上下的人来说，并不算是一个意料之外的事。这款游戏的开发已经超过了4年，在巨人网络接手研发之前就已经开始，2007年巨人网络接手产品研发之后，投入上亿元巨资，开发团队规模扩张到150人，这使得这款游戏的受关注程度剧增。2008年本刊记者曾经前往巨人网络采访《万王之王3》的产品制作人，《万王之王》当年的运营经理张志宏，在研发部门的入口处竟然首次也是唯一一次享受了游戏研发公司内部安检的待遇，不得携带任何电子设备进入，从一个侧面体现了巨人网络对于这款产品所寄予的厚望。

虽然因为玉树地震而取消了事先安排的娱乐表演，但现场具有的娱乐光环还是丝毫不亚于任何娱乐大事件，这其中一部分人是为了《万王之王3》和史玉柱而来，而更多的人则是为了此次出任《万王之王3》游戏形象代言人的范冰冰而来。好吧，尽管史玉柱本人从不认同他和娱乐圈有什么关联，但这一次他也不得不在娱记们的闪光灯下听从摆布：“史总手举高一点”“史总和冰冰小姐靠近一点”“史总笑一笑，表情不要那么僵硬”……久经风浪的史玉柱也有“表情做作略显浮夸”的一天，这真有些出人意外。

与任何游戏发布会差不多，在一片闪光灯和Pose的交错辉映中，随着满场的吉祥话发布会就结束了。原本为了一个靠前的位置挤得要翻脸的娱记们瞬间不知去向，但对于剩下的IT记者来说，真正的好戏才正要开场。任人摆布多时的史玉柱整理一下衣衫，乘电梯上到了位于40楼的会议室，《万王之王3》的开局检验终于拉开实质性序幕。

“我能吸一支烟么？”在采访开始之前，史玉柱忽然向本刊记者问道。本刊记者的回答则是直接掏出了口袋中的香烟，白色点5的中南海，史玉柱也拿出了同样的烟盒，于是这场采访有了一个烟雾缭绕的开头。

“为什么请范冰冰做代言人？此前巨人的网游


但是在台下，两位明星人物却显得非常随意，交流很频繁


范冰冰身穿《万王之王3》的T恤衫素颜出镜

从来不邀请明星做代言，据说这是史总的一贯做法，为何这次破例了？”第一个问题就是范冰冰，不知道史玉柱是应该为此得意呢，还是该暗自后悔明星的风头太盛盖过了游戏。

“我原来不请明星为游戏代言，主要是考虑到明星总有各种争议，如果选择不好很可能会因为部分用户讨厌某个明星而连带讨厌我们的游戏，大家都知道娱乐圈是非多啊，我一向是敬而远之，所以不肯趟这个浑水。不过对于这次的行动我们公司内部也经历了激烈的争论，公司总裁刘炜‘不请明星并不意味着和娱乐圈绝缘，游戏本身是娱乐的一种，怎么可能没有争议和娱乐色彩’的论断说服了我，再加上开发团队也赞同这个做法，所以我们决定试一试。至于那么多明星我们为何请范冰冰，这是制作人张志宏的选择，他说代言人有两个条件：其一要形象好，不仅仅是外形漂亮，还要有很好的公众形象，这一点范冰冰很适合。其二要够聪明，不是仅仅来摆Pose做花瓶，还要有自己的看法，对我们的游戏和她本身的娱乐事业能有进一步的结合，这一点范冰冰也很适合，她独立经营自己的演艺工作室这么久，获得的成绩有目共睹，所以综合起来范冰冰就成了我们的首选。至于效果如何，我觉得今天现场的反应已经说明了一些问题，游戏在未来开始进行测试之后我们还会对效果做进一步评估，相信会有让人满意的结果。”

将原因归结于刘炜和张志宏的坚持，显然史玉柱对于请明星代言这件事情还是有自己的想法，他是个对自己的论断足够自信的人，这次的做法能否说服他改变观点，的确还需要时间来检验。

“我们来谈谈《万王之王3》游戏本身，对于这样一款有辉煌历史，有用户积累，却又经历了很多波折的游戏作品，巨人网络为何会对其有信心并接手研发，又投入如此的巨资？要知道这款游戏的内容和风格和巨人以往的作品没有太多的相似之处，这信心从何而来？”事实上这个问题本刊记者在从前的采访中曾经问过，只是上一次的提问对象是制作人张志宏，而这一次则是拍板投资的史玉柱。

“因为我是这款游戏的老玩家，我了解这款游戏。不止我，我身边很多人都曾经在这款游戏中奋战过，比如金山的求伯君，当时就是我的战友之一，为了让求伯君更好的体验《万王之王3》，我们在封测时给求伯君送了两个封测激活码。对我们这些熟悉第一代游戏的人来说，这款游戏的出色之处在哪里，如何将它传承下来是我们研发中关注的重点。这款游戏本身的基础非常好，世界观、系统平衡性设计都经历了众多用户的实际检验。之所以有后来的沉浮，我们以为关键原因还在于运营问题上。了解这款游戏历史的人都知道，当年《万王之王》的开发商是雷爵，而运营商则是内地的公司，这就遇到那个年代最常见的运营与研发脱离的问题，出现任何需要解决的技术问题，在研发和运营中间都有长时间的交涉，最后把游戏给耗死了。这不仅仅是《万王之王》遇到的问题，很多那个年代的老游戏都是这么死的。现在对于我们来说这个问题已经不存在了，因为没有研发和运营脱离的问题，游戏自身的品质可以得到保证，那么我们当然有信心做出当时的选择，到目前为止我都很满意。”

在玩游戏这个问题上，史玉柱的自信来自于他的游戏经历，这一点毋庸置疑。巨人网络的成功，很大程度上就来自于史玉柱基于游戏玩家出身的经验判断，他对于市场需求和产品本身的判断，有资格来考验的只有如他自己所说的，是时间。

但正如整个发布会事件中所有闪光灯都围绕着史玉柱和范冰冰一起闪烁，其实这次大家更感兴趣的是，在盛大、完美、久游等网游企业纷纷开始通过各种渠道涉足影视行业的时候，巨人此次与范冰冰合作，是否意味着巨人网络也将执行这一战略。对于这个问题，史玉柱显得比较谨慎。“很多人都问我会不会和范冰冰小姐有进一步的合作计划，比如把《万王之王3》改编成电影什么的，据说消息满天飞啊，还说我们要合作拍3D电影，有鼻子有眼的。不过事实上我们虽然有计划向这个领域进军，但是目前没有任何具体的项目，和范冰冰的合作可能是一个好的开头，但是游戏改编电影不是一件容易的事情，不可能这么快就确定。大家都知道那么多游戏改编电影的例子都失败了，至少在口碑上很失败，所以这个计划我们也比较慎重。至于是不是3D电影，我们认为无论是游戏还是电影，3D化都是未来的发展趋势。但也要考虑成本和市场。这个决策不是轻易能够决定的。”

看来巨人网络的娱乐业进军也只是刚吹响了一个号角而已，实际的脚步还没有迈出去。在采访结束之前，本刊记者还是忍不住问了史玉柱一个非常具有娱乐色彩的问题，“如果巨人网络真的决定涉足影视业，那史总有没有兴趣投身其中出演一次？”史玉柱转过身，“跑跑龙套是可以的，最好就是露个脸说句话，打个酱油就过去的那种。至于演主角就算了，这事情我不专业，不去掺和，刚才发布会上我的表现你们也看到了，你们觉得我有潜力做一个演员么？”

对于史玉柱的反问，我们也只能说，如果有机会，让时间来证明吧。

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）


这张Cosplay《万王之王3》游侠的照片，则是范冰冰特地为游戏的形象代言拍摄的

▶快言快语

混在台服（四）
从高端到休闲，Raid远去的日子

相信很多在台服继续《魔兽世界》的玩家们感触最深的，就是随着一个又一个的版本，魔兽越来越快餐，越来越休闲。现在去台服，根本不用为装备而发愁，只要到80级，加入随机副本，用不了半个月就可以T9装满身，然后再去满大街都是的G团混一混，一个角色就这样完成了。

■河北 双子の塞

目前“魔兽”的快餐化不由让忠实的老玩家们心寒，曾经心目中的经典一点点远去了，满大街的牌子党和G团横行，公会团都可以消失了。不少人都在反问自己：我们现在玩的是什么？《成就世界》还是《快餐世界》？这样一个几乎完全休闲化的魔兽，还有从前的样子吗？其实不然，如果能够看开一些的话会发现，在曾被Raid所占据的WoW，现在只不过是在翻身作主，告诉大家：我不仅仅是在玩Raid。

记得在60级的时代，“休闲”的意思就是一身绿油油的环保装，一副“犀利”的混搭风格。能有上一俩件蓝装那都是神奇的事情，紫件更是可望而不可及。而那些的得透紫、紫里泛黄的“高端”玩家，绝对是霸气的存在。当一个身穿T2背着风剑的战士从一个只能坦坦STSM、连黑上都有困难的小朋友身边经过，那得到的将会是什么样的崇拜眼光啊。于是从那个时候开始，就有了高端与休闲的区分，能够进大公会主力团、精英团的都被称作“高端玩家”了，而进不了团本的人们，也就戏称自己来休闲一番而已。不想这一“高端”就高到了WLK，来“休闲”的也一直跟随着大部队闲到了北极。但没想到的是，挡在“高端”玩家面前的却不是Boss，而是一张张金灿灿的牌子：勇士纹章、英雄纹章、凯旋纹章、冰霜纹章……

在神奇万能的牌子面前，装备再也不用去Raid了，休闲玩家眼中那些“高端”大神的光环也随之消失，曾经垂涎的装备，现在可以轻易地穿到自己身上。而曾是“高端”的玩家怅然若失，因为如此，没有人再愿意辛苦地Raid了，有这时间还不如打打竞技场和战场实在。这没了Raid，没了DKP和活动时间，我们玩的是什么？

Raid的消散

话说其实打ZAM时代起，“牌子”这种神器的价值就体验出来了，SW的时代牌子党更是在暗中崛起。不想到了WLK，暴雪大神彻底休闲化，T7、T8还好，只有一部分用牌子，剩一部分要下副本。但随着ICC开放，T9、T10彻底不用去副本了，只是一个休闲玩家的话，小副本和随机组队的牌子足够满足你的愿望，而灵魂熔炉的新副本装备和牌子也是大大滴好。这一下，真的只有“高端职业化”的公会才去认真打副本了，很多公会的成员都选择了“休闲”的道路。

为什么要一次次削弱Raid的存在？众所周知，TBC开了竞技场，PvP装备属性不比PvE的差不多，而在PvP服务器，穿着PvE装备去逛街就是移动荣誉没商量。再加上竞技场装备来的比Raid快，而且也轻松，导致一大批Raid成员涌向竞技场。到了SW时期，虽然经典副本的回归和《末日回响》时期的大规模降低副本难度又将不少Raid爱好者从竞技场吸引了回来，但这也是悲剧的快餐时代开始，因为Boss都是桌上菜板上肉了，所以G团又渐渐雄起，从前Raid时的感觉再也回不来了。直到WLK，牌子突然和T







从3.1“奥杜亚的秘密”到3.2“十字军的呼唤”，再到3.3“王者的陨落”，海峡彼岸的台服玩家们体验着一个又一个顶级副本，而我们却永远停留在“海加尔”“黑庙”“太阳井”。一方面是全新内容的“新欢”诱惑，一方面是难以割舍的“旧情”留恋，真是纠结……

装处于并存状态，Raid不Raid已经没多大意义了，而所有的副本又分了普通和英雄两个难度，导致G团已经可以与公会团相提并论，Raid这种存在，变成了过往云烟，只能在职业公会相见了。

这些突如其来的转变对于不少拥有完整Raid体系的公会如同晴天霹雳，却为休闲玩家们带来了福音，没时间游戏的再也不用去战场竞技场混了，手法不好还没时间游戏的也再不用为连竞技场都有困难而发愁了。真正的快餐时代来临，WoW也泡菜了？经典永远停在了60级的时代？

其实不然，虽然越来越商业化不假，但原本也是为大家有一个平等而多样化的游戏空间，当我们从60级Raid到80级的时候，大家有没有想过这些问题：难道玩WoW就是为了升满级去Raid吗？那些我们曾经走过的场景，那些我们在War3时代就熟悉的人物，那些历史遗迹，都形同虚设了吗？那当代堪称完美的PvP平衡系统只是集合前的小游戏吗？我们一身极品就是为了杀小号和切NPC？或许在以前，离开了Raid就是这样。但现在，暴雪的变动也在告诉我们：他们其实不希望是那样。竞技场的开放、牌子的崛起、成就系统出现、场景镜像战役化，随着一个个的变动，WoW正渐渐从Raid的压迫下翻身作主，没有人希望看到一个只有Raid的WoW，Raid只不过WoW的一部分，而不是WoW。但很多习惯了Raid的老玩家都很迷惑，也非常彷徨。从前灭团的悲哀，FD的喜悦，将要开荒一个新副本时的激动和兴奋，只能当作回忆收藏在心间了。很多人在感慨60级的时代回不来的同时，也在茫然的问自己：没有了Raid，没有了每天的活动，我们玩什么？

不要消极，Raid并没有消失，只不过是换了一种方式存在。不妨切身体验一下那些“休闲玩家”的感觉，其实“休闲”并不“闲”，大家一样可以Raid，只不过他们不是为了Raid而Raid，而是为了寻找游戏的乐趣—现实与游戏相交替、相平衡的乐趣，全民WoW的乐趣。

光华的背后

其实，随着暴雪一次又一次的休闲化改动，奋战在Raid前线的玩家一次又一次的不满也不是没道理的。想当初在Raid的那个时代，就算一个最平常的团队也要每天准时集合，活动中一丝不苟，还要天天加班加点地推Boss，更别说一些有头有脸公会的精英团了。在我们看着人家那一身紫里透橙的装备同时，有几个人想到过这位仁兄所付出的辛劳？在快要做掉Boss时因为一个人犯错导致灭团，RL急得破口大骂已经算好事了，严重者只能被降为替补。而那些真正保留下来的“精英”们，才有权将身上所有物品栏都换成紫件。

然后在业余时间，大家细细端详身上装备的时候，灭团的失落，1%的紧张感，FD的喜悦欢呼，都随着这些装备浮现眼前，那些大家在一起的日子有种说不出的幸福。这些装备其实就是身份的象征，荣耀的见证。

可现在，满大街的人都穿上了自己辛勤劳动的、得来的东西，却从没有付出过比自己多的勤劳，甚至有人连Boss都不知道长得什么样子。所以有怨言也是很正常的，就像那天WoW的一个视频《新元首之怒，我黑了G又怎么样》。咱不谈他所要表达的东西，起码里面有句话跟我印象很深，就是元首大人决定黑G时的抱怨，对混子也能拿G，也能穿好装的抱怨。所以现在越更新越降低Raid的存在成分，老玩家多少不能接受也是可以理解的。

但游戏毕竟是游戏，是拿来娱乐和放松的，或许台湾玩家很早就明白这个道理，所以台服的环境才如此和谐吧。就拿我所在的公会来说，大家都是上班族，虽然公会公告里写着：“10人本已经开荒完毕！每周六周日组织推王提升装备！”但实际上这个“开荒”一点“开荒”的概念都没有，不过是会长拉了几个当时在线的会员，然后喊了个Roll团打过了NAX和黑曜石而已。但这在我们看起来很稀奇，甚至觉得可笑的结果，在他们心中却胜似公会FD的喜

我们的第一次熔火之心，我们的第一次黑龙巢穴，我们的第一次黑翼之巢，我们的第一次安其拉神庙，我们的第一次纳克萨玛斯，无数的第一次，组成了我们难以忘怀的60级时代Raid生活，无数的第一次，让我们拥有永远无法厌的共同话题，那时我们是单纯的，那时我们是执着的，那时我们是幸福的。而现在，我们只能通过静静地回忆来感觉这一切，也许，我们已经老了，也许，这已经是不属于我们的时代了……















Raid是永远的话题，但我们更喜欢参加几乎没什么压力的G团，为了G，为了牌子，为了成就

悦。有一次，我在会里聊天时聊到了这个问题，问为什么公会不组织Raid。结果得到的答案是：大家都不喜欢那么紧张的氛围，而且FD不FD，装备不装备的没意义，一身绿也是玩，一身紫也是玩，怎么不是玩？

就像有句话说的：不要到妈妈喊我们回家吃饭的时候，才发现我们的WoW只有Raid，我们的世界只有Raid，那只能说你悲剧了。其实，在我们为Raid而感叹的时候，不妨打开成就系统里看一看，随着成就奖励的提升，我们其实已经看到暴雪的目的了，就像他们所说过的，希望能够将WoW变成一个PvE和PvP并存的游戏；而与此同时，他们也希望休闲玩家可以立足于世界中，也能体会到游戏的乐趣，所以才会说出“高端玩家请去挑战困难模式”的话。但大神都始料未及的是，孤苦伶仃在台服混的大陆玩家，想找一个能稳定Raid的公会有多难，或许这就是我们的悲剧吧……

我们的艾泽拉斯，WoW其实没有改变

随着4月大灾变的测试开启，我想每个WoW的忠实玩家都是兴奋和期待的，在崭新的WoW中，一个崭新的艾泽拉斯将呈现在大家面前，史诗剧情还会得以的延续。虽然“魔兽”这个悠长的剧情故事一直都没有改变过，但直到放下重担，休闲在艾泽拉斯的世界中我才发现，原来我们是那么的陌生，我们还有好多好多的事情没有去做，好多好多的故事没有去听。虽然怀念那日日夜夜奋战在副本第一线的日子，那紧张而刺激、充满热血的活动时光，但或许也应该投身自然的怀抱了，暴雪一直以来所做的，或许也就是这个意思吧。因为这个世界的每一个角落都是他们用心去做出来的，每一个角色，每一个小小的任务，都有着他们自己的故事，但只看到装备和进度的我们，却将它忽略了。

在我们为未来而迷茫的时候，可曾回首过去？还记得黑海岸那对生死相隔的恋人吗？“永世不渝”这个任务当年让多少勇士流泪；还记得乌鸦岭前那孤独的墓碑吗？“拉迪摩尔”的任务叙述了一位高贵骑士的命运；如今还有死亡骑士的“残酷成长”，北地大陆的巫妖王故事线，等等……或许是时候回家看看了，从那些紫里带黄的装备中挣脱出来，从一个个的骗局和怨恨中挣脱出来，回到我们出生的地方，回到家乡。

那时你会看到，其实这个世界并没有改变过……

结束

玩WoW到现在，也有3年了，如今一点点地回味过去，那些酸甜苦辣一一浮现脑海，真的是百感交集。

以前呢，我一直在国服公会的主力团，没黑没白的Raid，就好像进度是我们的全部一样，灭了就不高兴，推不掉Boss有时一晚上都睡不着，为了件装备和队友争得你死我活的。虽然每天都感觉很累，却欲罢不能，还是傻傻期待着。

可在台服玩过之后我发现，其实那时候真的很傻，也觉得暴雪很损，我们那么玩命，结果现在一个牌子就什么都解决了，就好像牌子上写着：“你是个好人”一样……但是呢，我们的世界不仅仅是Raid和装备，现在的改动更像是在对我们说：你们拥有的是整个世界。真的是这样，从前那么拼命，那么认真的我们，却只拥有Raid和装备，但放开手，我们就拥有了全部。

说到休闲，其实在台服给我印象最深的还是PvP环境，明明大家都是月卡，却没有杀到你下线、守到你老家的做法。说实话，我在北极之前没有被人杀过一次，还被敌对阵营救过俩次，还和一个敌人并肩作战过一回，那时候我还怕他会偷袭，给人家设定了焦点，没想我的做法让我后悔终生啊……

呼，说了这么多，最后只是想说，不要感到越来越快餐，也不要抱怨活动越来越难组。其实我们每个人都是抱着不同的梦进入WoW的，就让曾经Raid的回忆永远珍藏在心间，让她成为一个永恒的梦吧。或许现在，才是我们真正见证艾泽拉斯的时候，在它被彻底改变之前，在大灾变来临之前，让我们最后记录下这片充满回忆的土地吧……

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）









我希望有一天我能安安静静地钓鱼不被琐事打扰，我希望有一天我能在一个风景秀丽的地方度过余生，我希望我能尽情举杯痛饮忘却痛苦与忧伤，我希望我能毫无羁绊地周游四方了无牵挂。但这都只是希望，臆想够了，我还是得去做每日随机副本拿牌子……

朝花夕拾半月谈



2003年7月1日，《神兵传奇》停服。

2004年7月1日，《辉煌》公测。

2009年7月1日，文化部开展全国整治，重点监管网吧网游。

2009年7月1日，文化部下发《关于开展文化市场集中整治行动的通知》，决定自2009年7月1日起至10月31日，将开展文化市场集中整治行动，严厉打击"经营含有国家有关法律法规禁止内容文化产品""网吧违法接纳未成年人""非法电子游戏、动漫、网络游戏经营活动"及"假唱、假演奏、假表演等演出活动"。



2004年7月2日，《仙侣奇缘》内测。

2008年7月2日，怀旧版《金庸群侠传OL》开服。

2009年7月2日，《寻仙》公测（韩服）。



2009年7月3日，《童梦Online》内测，《新天下无双》内测，《福神天下》内测。



2002年7月4日，《三国演义Online》收费。

2004年7月4日，《刀剑Online》公测。

2007年7月4日，《舞街区》公测，《壮志凌云》内测。

2008年7月4日，《数码宝贝online》内测，《绝对女神》内测，《游戏人生》内测。

2008年7月4日，盛大文学成立，成为继盛大游戏与盛大在线外的另一组成部分。



2001年7月5日，《金庸群侠传Online》内测。

1995年年末，台湾智冠推出了一款名为《金庸群侠传》的游戏，作为第一款开放式剧情的武侠RPG，在当时还是DOS游戏统领天下的那个年代，获得了巨大的成功。2001年下半年，网络化的《金庸群侠传》再次出现在人们的视野当中，在那个网络游戏刚刚起步的年代，《金庸群侠传Online》是第一款纯正的国产原创武侠网络游戏。凭借着金庸大师的超高人气，凭借着网络传播的发达迅速，凭借着同名单机游戏创下的良好口碑，《金庸群侠传Online》在当时获得了巨大的成功，在短时间内便达到了数十万在线用户的数量。直到现在，《金庸群侠传Online》仍然以免费方式继续运营中——虽然非常惨淡。而它的正统续作——《金庸群侠传Online 2》，由于运营纠纷，游戏在2006年3月就停止了运营，并在同年9月由欢乐



数码接手运营并改为免费运营模式，在运营一年多后，《金庸群侠传Online 2》于2008年2月28日正式停运。

2008年7月5日，《大话西游外传》内测。

2005年7月5日，3MRPG手机网游《神役》公测。



2007年7月6日，《新破天一剑》内测。

2006年7月6日，《大唐风云》公测。

2006年7月6日，《QQ音速》公测。

2007年7月6日，久游网宣布在日本的上市计划延期。

2007年7月6日下午，久游网通过了"暂停本公司IPO"的董事会决议，并因为久游网董事会主动提出申请，日本大阪证交所已经公布本次暂停上市事宜。根据原计划，久游网将在7月12日登陆日本大阪证交所创业板。久游网上市计划的延期，其原因是与久游网一直纠纷不断的韩国网络游戏开发商T3公司发表公开信，称"久游网背叛了我们"，并表示近期将正式起诉久游网。早在5月21日，T3宣布，《劲舞团2》的中国运营权已经授权给中国另一个游戏运营商第九城市，此举令久游网非常不满，与T3的关系开始恶化。5月22日久游网声明称，自己拥有《劲舞团》的在华商标权，因此后续作品不得在中国使用该注册商标。7月4日，部分媒体收到韩国游戏开发商T3公司发来的电子邮件，称因久游网大量拖欠T3公司应付款，T3公司决定准备采取一切相应的手段,争取从久游网收复应有的版权收益，其中不排除法律诉讼。随着久游网与T3之间的纠纷升级，号称与久游网"维持良好合作关系"的《劲舞团》游戏全球代理商韩国Yedang公司在7月10日突然"倒戈"，宣称"Yedang和久游的合作关系已经破裂，将与T3一起向久游索回应得的分账款。"鉴于久游网与T3及Yedang两家韩国公司发生法律纠纷，导致目前久游网商业环境发生了较大的变化，久游网董事会决定撤销久游网的上市申请。





2004年7月7日，《神之领域》公测，《王者归来》内测。

2006年7月7日，《万王之王2》公测。

2000年7月，《万王之王》作为中国大陆第一款真正意义上的中文网络图形游戏上市，开启了中国网游市场的大门，这也是真正意义上的大陆首款网游。同时，《万王之王》也造就了中国第一批网络游戏公会，现在知名的游戏公会"灭世狂舞"与"网络十字军"也在这一时期诞生。在《万王之王》以前，整个游戏界还是被单机游戏所统治，图形的网络游戏在世界范围内也仅有一款《网络创世纪》在艰难运营，中国人对网络游戏的唯一尝



试也就是一些文字MUD而已，而《万王之王》本身也是由文字MUD转变而来。到了2002年，《万王之王》上手太难的问题逐渐暴露出来（《万王之王》由于带有大量的MUD残留，所以玩家在游戏时需要输入大量的指令，而且这些指令都是英文的），在众多日韩系网游与外挂本身对游戏生命蚕食的双重打击之下，《万王之王》慢慢开始走下坡路并最终在2003年停运。其续作《万王之王2》的生存时间还不如《万王之王》——2007年3月20日，运营不到一年的《万王之王2》正式停运。2007年12月，巨人网络正式宣布将开发《万王之王3》……

2009年7月7日，《穿越OL》公测。



2005年7月8日，《童话》公测。

2006年7月8日，《华夏2》内测。

2008年7月8日，《QQ飞行岛》公测。

2009年7月8日，黑帮游戏《Omerta》正式收费运营（美/欧服），《纷争》内测，《英雄无敌OL》公测。

2009年7月8日，搜狐畅游起诉麒麟网侵犯知识产权。



《天龙八部》和《成吉思汗》的场景对比



起诉原因是因麒麟网涉嫌侵权使用搜狐畅游《天龙八部》网游相关程序开发运营网游《成吉思汗》，搜狐畅游称已经掌握麒麟网侵权的确凿证据，麒麟网首席执行官以及主要员工均曾有参与开发《天龙八部》的经历，依职权可以接触到《天龙八部》的相关程序。7月9日，麒麟网作出回应，称尚未收到法律部门通知，同时保留追究散播诋毁言论者法律责任的权利。麒麟网还暗示，《成吉思汗》从研发开始就遭到畅游不正当竞争，对此也保留法律手段维权。9月18日，搜狐畅游已向法院提交诉讼标的追加申请，新的诉讼请求除要求麒麟网停止运营《成吉思汗》游戏外，还把向被告麒麟网的侵权索赔金额从1元提高至1906.3万。



2008年7月9日，《街头霸王OL》正式收费运营。

2001年7月9日，《红月》正式收费运营。

《红月》是亚联游戏代理的第二款网络游戏，这款以韩国经典科幻小说为背景的网络游戏与同期的《千年》《龙族》两款韩国网络游戏一起分割了韩国网游在国内的大部分市场。2005年5月12日，由于亚联游戏运营不力，《红月》停止了在中国的运营。《红月》另一个出名之处在于它是国内第一例玩家状告运营商（此时代理公司已为北极冰）成功并恢复虚拟武器的游戏——2003年2月，一名游戏玩家发现自己ID内的所有虚拟装备都不翼而飞，事后调解未果，于是他以侵犯其私人财产为由提起民事诉讼，要求赔偿他丢失的各种装备，并赔偿精神损失费10 000元。终审判决玩家胜诉，北极冰必须对玩家丢失的虚拟装备予以恢复，至于赔偿精神损失费则没有得到支持。



2009年7月9日，《空战世纪》内测。

2008年7月9日，酷似《魔兽世界》的网游《4Story》公测（欧服）。



2004年7月10日，《豆豆秀》内测。

2008年7月10日，《寻仙》内测。

2009年7月10日，《千秋》内测，《问天OL》内测，《英雄岛》公测。



2007年7月11日，《变形金刚》公测，《英雄城市》停止运营。

2008年7月11日，《迪士尼魔幻飞板》公测，《武林群侠传》公测。



2005年7月12日，《星战情缘》内测。

2000年7月12日，搜狐公司正式在美国纳斯达克挂牌上市。



2009年7月13日，《西西三国》内测。

2007年7月13日，首届网络游戏内置广告（IGA，In Game Advertisement）论坛在上海举行。

该论坛由上海盛越广告有限公司（In-Game Media）承办，盛越广告成立于2004年，拥有国内唯一自主研发的IGA广告投放平台，可实现游戏内广告的高效精准投放。在2007年获盛大投资后，将加大力度拓展IGA业务。



1999年7月14日，首家在纳斯达克上市的中国网站"中华网"上市。

2003年7月14日，《古惑仔Online》内测（台服）。

2007年7月14日，《魔兽世界》率先正式实施防沉迷系统。

2008年7月14日，《苍天》公测，《剑舞江南》内测。



2007年7月15日，防沉迷系统上线。

"网络游戏防沉迷系统开发标准"为：未成年人累计3小时以内的游戏时间为"健康"游戏时间，超过3小时以后的2小时为"疲劳"游戏时间，在此时间段，游戏收益减半，如累计游戏时间超过5小时即为"不健康"游戏时间，收益将降为零，强迫未成年人下线休息。但实际来说一个真正想玩游戏的未成年玩家还是很容易逃脱这套防沉迷系统的，比如使用大人的身份证注册等等，实在不行前5个小时练一个号，后5个小时再练一个号，一样玩得不亦乐乎。所以说防沉迷系统对于真正沉迷于网络游戏中的玩家来说其实是起不到太大作用的。似乎因此才有各大游戏运营商争相表示"不会对经营带来任何影响"的声明。即使游戏时间被完全限制了，想要在游戏中"有所成就"玩家就必然会花更多的钱去买虚拟装备，用"以质量换取时间"的方式来增加游戏中人物的能力，而这似乎正中游戏厂商的下怀。所以说防沉迷系统可以防得了游戏玩家的游戏时间，但是防不了花在游戏上的精力以及金钱。这使得防沉迷系统还有点"皇帝新衣"的味道。

2009年7月15日，《蜀山新传》内测，《飘邈之旅》公测。



《巫妖王之怒》副本攻略

鲜血王子议会
鲜血女王
瓦莉丝瑞雅·梦行者



鲜血王子议会



一、前言

这场战斗需要面对的是3个已经死去的血精灵王子，实际上我们需要击杀的目标是血女王给予的血魄祈愿，它是一个在3个王子间传递的能量体，只有被传递到的王子才能被有效攻击（其他2个没有血魄祈愿的王子此时血量为1）。将血魄祈愿打空，那么战斗就胜利了。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克3人，其中坦克暗王子的坦克除了可以选择常规坦克外，也可以选择任意一个远程DPS职业。治疗6～7人，虽然战斗治疗压力不高，但突发性伤害不少。DPS15～16人。

装备基础：这是1区之后对装备要求最低的Boss，能正常击杀萨鲁法尔的团队不会遇到装备问题，DPS压力是很低的。

10人

坦克2人，1名坦克需要坦克2个物理Boss。治疗3人。DPS5人。



三、技能/数据

技能伤害会有4个数值，分别是10人普通/25人普通/10英雄/25人英雄（10N/25N/10H/25H）的数值

注：按伤害高低，很多时候10H伤害等于25N伤害，有些时候则是10H伤害大于25N伤害。伤害最低的肯定是10N的，伤害最高的则一定是25H的。

总血量

10N为5647725、10H为7624429、25N为22590900、25H为30497716

血魄祈愿

该技能每个一段时间传递到某一个王子身上，强化王子的一个技能（技能如下会说明）。血魄祈愿每隔45～50秒传递一次，战斗开始时，血魄祈愿一定会在风王子身上。身上有血魄祈愿的王子会显示全部的血量，没有血魄祈愿的王子血量显示则为1，因此所有的输出职业需要攻击有血魄祈愿的王子。

凯雷希斯亲王（暗影王子）

位于3个王子左边那个，这个王子本身在乌特加德要塞已经被玩家杀死过了（乌特加德要塞1号Boss），他是一个术士，普通模式下没有太多威胁，困难模式则多了一个暗影牢笼的技能。他可以用任意的远程职业或者常规坦克坦克，安全性上防骑比较合适，坦克他的人足够聪明（能保持4～6个球）的话，他将是最好处理的。

暗影共鸣

召唤一颗黑暗晶核，使最近的目标产生暗影共鸣，受到1000点伤害并且受到所有类型的暗影伤害降低35%，持续瞬发。黑暗晶核将会汲取自身的能量，使其在一段时间后自行毁灭。

这是坦克暗影王子的关键所在，暗影王子每隔10秒召唤一颗黑暗晶核，随机出现在场地的某处，坦克暗影王子的坦克需要打黑暗晶核一下获得原始仇恨，之后黑暗晶核就会一直连接



在坦克身上，对坦克造成一个1000点的DoT伤害并使坦克受到的暗伤减少35%。

同时，和阿加隆的崩陷之星一样，黑暗晶核自己也会慢慢掉血，1分钟后即会自动死亡，因此坦克需要不断的去找新的黑暗晶核老维持身上的暗影减伤Buff。

注意这个减伤是乘法，即1个黑暗晶核可以减伤35%，2个黑暗晶核的减伤则是（1-65%×65%）=57.75%，4个黑暗晶核的减伤为（1-65%^4）=82.15%，6个黑暗晶核的减伤为（1-65%^6）=92.46%。可见4～6个黑暗晶核可以确保坦克的安全，因此坦克需要明确的就是，尽量保证任何时候身上有4个以上的黑暗晶核。

开战时可能会遇到第二次传递传给暗影王子的情况，此时坦克身上可能只有2～3个黑暗晶核，那么这段危险的时间需要坦克自己开减伤技能度过。

暗影长矛

1.5秒施法，向敌人射出一支暗影箭，对其造成（15600～16400/17063～17937/18038～18962/19013～19987）点暗影伤害。暗影王子不会普通攻击（曾经会，但被修正了），这就是他的普通攻击。注意这个伤害虽然可以被暗抗减免，但是事实上在4个黑暗晶核下这伤害几乎可以忽略。

强力暗影长矛

1.5秒施法，向敌人射出一支暗影箭，对其造成(78000～82000/85313～89687/90188～94812/95063～99937）点暗影伤害。当暗影王子身上有血魄祈愿时，他会将上面的暗影长矛技能替换为强力暗影长矛，此时的伤害不可被抗性减免，因此暗影王子坦克不需要穿暗抗装备。

减免这近10万伤害的唯一办法是利用黑暗晶核，这也是坦克暗影王子时需要时刻保持4个黑暗晶核的原因。需要注意，如果只有3个黑暗晶核，那么强力暗影长矛仍然能够造成2万左右伤害，也就是说坦克仍然是非常危险的，一些攻略简单的将35%减伤理解为累加，那是不正确的，4个黑暗晶核才是坦克的基准线。

暗影之牢（困难模式独有）

束缚一名敌人。被束缚的敌人移动时将会先受到350点暗影伤害，接着每秒额外受到500点伤害。在10秒内待在原地不动将会重置堆叠的效果。该效果是困难模式新增的，也是困难模式与普通模式唯一的区别。

每次移动会重置Debuff时间（到10S），并叠加一层，原地不动10秒Debuff会消失。移动时受到的伤害为（当前Debuff层数×500+350）暗影伤害，一般身上有8层Debuff时就必须要注意下了。Debuff增加是看移动的时间的，每移动一秒增加一层，也就是开疾跑/有加速盾时，同样的层数能够移动更多的距离。

泰尔达朗亲王（火王子）

位于3个王子右边那个，这是一个会物理攻击的Boss。他的招牌技能是召唤一个火球砸人，和他在古王国中差不多，很显然他在古王国里已经被玩家杀死了。

激光

施法者的手掌对锥形范围内（90码）射出激光，每2秒对敌人造成（3230～3570/3705～4095/4180～4620/4180～4620）点火焰伤害，并使其移动速度降低20%，持续8秒，大约20秒使用一次。火王子会在召唤火球前使用这个技能，随机选取一个目标发出激光。该技能的DoT是魔法效果，可以被驱散。

制造烈焰

3秒施法，制造一团烈焰火球从空中飘向目标，击中时将会产生爆炸，造成（7500/10000/10000/12000）点伤害。这就是火王子的招牌技能——召唤火球，没有血魄祈愿时，火球伤害不大，仅仅是一个小范围的AOE，被小火球盯的人注意跑开即可，在使用激光后火王子会读条该技能。

制造强力烈焰

3秒施法，制造一团强化的烈焰火球从空中飘向目标，击中时将会产生爆炸，至少造成（7500/10000/10000/12000）点伤害，且火球在空中时会对周围玩家随机造成（1000/1000/1500/1500）点火焰伤害。

在火王子有了血魄祈愿时会将上面的制造烈焰替换为制造强力烈焰，视觉效果上，王子会召唤一个巨大的火球，然后火球会向一个人飞去。在大火球飞行过程中会对大火球下面附近的人造成随机的火焰伤

害。大火球在召唤出后如果立即砸到人，造成的必定是团灭（基本是全团承受2万以上伤害），因此，被大火球盯的人必须要风筝大火球。大火球会在行进过程中慢慢变小，当它变的和制造烈焰技能召唤的小火球一样大时再让它撞掉，这样便没有威胁。

瓦拉纳尔王子（风王子）

位于3个王子正中的那个，他是北风冻原一个任务的最终Boss，很显然也被玩家杀死过了。

动能炸弹

1.5秒施法，召唤一枚动能炸弹，此炸弹撞击地面时将会爆炸。炸弹承受的直接伤害将会转化为能源，同时每次受到伤害均会使炸弹向上弹跳。

动能炸弹出现后需要安排专人去打它，每次打击都会让炸弹飞的高一点，当然炸弹也会不断下降，如果炸弹碰到地面会对全团造成可观的物理伤害——（10800～13200/12600～15400/16200～19800/18000～22000），因此必须避免动能炸弹触及地面。

动能炸弹在出现1分钟后如果不触及地面，那么它会自动消失，在10人模式下场上最多会出现2个动能炸弹，25人模式则最多会出现3个。

震击漩涡

在一名敌方目标的周围制造一场漩涡风暴，对其造成伤害并将其击退。1.5秒施法。这是风王子的招牌技能，该技能CD为16.5秒。

风王子会对场上某处施放漩涡，开始时是一个白点，没有任何伤害，在5秒后会成长为一个大漩涡，碰到漩涡会被击飞，并受到（8000/10000/10000/12000）点物理伤害。漩涡在成长后大致是半径10码左右，不站在那块区域即可，另外当身边有白点的时候需要注意躲避。

强力震击漩涡

4秒施法，在风王子有血魄祈愿时，除了上面的震击漩涡外，还会使用强力震击漩涡。

在风王子施法开始时，风王子周围30码（困难模式则是全场）内的每个人头上都会出现一个小漩涡，施法结束后这些人会受到（5000/6000/7000/8000）点物理伤害，并对施法结束时他们所处位置周围10码的其他人造成伤害并击飞。这要求风王子读条时，所有人必须分散站位，人与人保持10码。这里需要安排好近战的位置，比较合理的安排是2个近战站一个点。

四、基本战斗流程概述

议会的战斗分为3个阶段，分别是各个王子被强化的时候。

1.全程都需要做好的事情

动能炸弹

全程都会有动能炸弹的存在，我们需要安排（10人为1、25人为2、10人困难为2、25人困难为3或更多）个人专门照看这些动能炸弹。一般来说让猎人或者术士去照看他们，他们的宠物可以单独负责一个动能炸弹。需要注意的是，动能炸弹被打后有一定的延迟才会再度往上飞，因此无弹道的瞬发技能打球会更好一点。注意，整个议会最重要的灭团点就是动能炸弹，在困难模式中这一点尤其重要。

25人困难模式中全场会出3个球，并且下落速度比普通模式快了很多，因此如果可能的话，让3～4个远程专门负责这些球。由于议会本身不缺DPS，管好球，不让球掉下来就是Down掉Boss的关键。

震击漩涡

当身边有白点时需要躲避。使用Bigwigs/DXE等白字喊话的插件可以很方便地躲避。



2.风王阶段

即风王可被有效攻击的阶段。

由于强力震击漩涡的存在，风王阶段需要远程与治疗分散站位，保证人与人间距在10码以上。近战在王子使用强力震击漩涡时分散在12点的各处，如图所示，在强力震击漩涡结束后继续回位攻击风王。



3.火王阶段

即火王可被有效攻击的阶段。

此时，所有DPS应该攻击火王，坦克治疗可以选择移动到



火王脚下，这样不会受到大火球的影响。在火王召唤大火球时，被追的目标注意风筝，风筝路线上如果有其他人分担伤害的话，火球会消失的更快。当大火球的大小变得和小火球一样大时就可以让火球撞掉。需要注意，大火球的伤害是AOE伤害并且不可被冰箱/无敌等技能减免，被大火球盯后第一反应应当是“跑”而不是“冰箱/无敌”

4.暗王阶段

和平时一样，并没有特别需要注意的事情。

唯一需要关注的是，坦克暗王的人会受到更高的伤害，但如果一直保持有4个球的话，受到的伤害仍然是可以轻松加上来的。由于该阶段没有过多的跑动要求，因此如果仇恨允许，嗜血/英勇可以在暗王阶段开启。

全程只有在风王时需要注意站位，其他时候站在哪里并没有太多的限制，按部就班即可。

困难模式：

困难模式只多了一个暗影之牢，移动时会受到伤害。事实上，这个技能只是略微增加了点治疗压力，限制下有多动症的玩家而已。

该技能可能造成伤害的场合有：动力炸弹落地，除了炸飞时要叠加2～3层外，之后归位也要叠加不少层数，这也导致了动力炸弹落地在困难模式下就是灾难性的；火王子阶段的大火球，被点的人需要跑位，这导致被点的人可能会叠加10层左右，需要治疗特别关注下；风王子阶段：全团需要人与人分散，由于震击漩涡可能导致人员位置与预定的不同，所以需要移动调整位置，此时可能会叠加几层，但终究问题不大。该阶段主要还是近战需要分散躲避强力震击漩涡，那么在强力震击漩涡后，近战应该等Debuff消了再回来。

由于频繁移动会增加治疗压力，而近战不得不移动，所以该Boss的困难模式中远程DPS（特别是暗牧）会优于近战DPS。对付该技能的原则就是，该动的时候果断动，不要惧怕伤害（被大火球盯、需要去打动力炸弹等），而不需要动的时候坚决不动。时刻记住该技能只不过是骚扰性质的，终究不是灭团技能。

成就：成就要求单次承受伤害不超过25000伤害，简言之就是暗抗T时刻有3～4个球在身上，全团躲好大火球即可，这个成就应该是很容易就能完成的。



鲜血女王

一、前言

血腥女王菈娜萨尔是冰冠城塞鲜血区的守关Boss，也是所有的3个区守关Boss里最简单的。战斗是单目标无Add的，属于数据型对时间轴要求较高的战斗。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克2人，需要1个副坦克去承受血魄之镜的伤害，这个副坦克除了标准坦克外，还可以考虑治疗装混合神圣防御天赋的骑士。治疗5～7人，整场战斗坦克压力不大，重点是团队治疗。由于最多只会出现16个吸血鬼，因此17DPS和16DPS配置的伤害输出差距不会太大。当然，6治疗是比较合理的治疗配置。DPS16～18人，请根据团队具体情况分配。

装备基础：在没有区域Buff前，需要全团平均木桩9K（注意，这个9K非本场战斗的DPS，而是萨鲁法尔之类的木桩Boss的DPS）以上的DPS，在拥有区域Buff后这个标准可以降低。

10人

坦克2人。治疗2～3人，全局的HPS需求为17000～21000，因此使用2治疗的话需要团补治疗提供10000左右HPS，3治疗压力略轻。DPS5～6人。如果觉得治疗压力比较大，那么还是推荐5DPS，因为本场战斗DPS越到后面越高，不死才是DPS的关键。装备基础：平均7K左右的木桩DPS即可。事实上就女王这个Boss来说，20%区域Buff的困难模式和0%区域Buff时的普通模式是一个难度。

三、技能/数据

技能伤害会有4个数值，分别是10人普通/25人普通/10英雄/25人英雄（10N/25N/10H/25H）的数值。

血量

10人14154175、10人困难18899660、25人59419644、25人困难71303573

吸吮鲜血

对目标造成8325～9675/8325～9675/10175～11825/10175～11825点伤害，并使其获得血腥女王精华的效果，吸吮一名友方目标可以满足你对鲜血的需求，无法使用于现存的吸血鬼。

女王只会在开战后15～20秒使用一次该技能，此后该技能需要被变成吸血鬼的玩家在狂乱嗜血时使用。在女王使

用此技能时，她会冲锋到目标身边，而玩家使用该技能时则需要靠近了咬。

血腥女王精华

你的身上灌注着吸血女王的血液，造成的伤害提高100%。你造成伤害的10%将会治疗你，同时你的任何伤害都不会获得仇恨。

一旦身上有了这个Debuff，那么这个人就算变成了吸血鬼。该Debuff会持续（10人75、25人60）秒，在Debuff时间消失后，会获得狂乱嗜血效果。

狂乱嗜血

施法者必须满足对鲜血的需求，否则意志将会受到菈娜萨尔女王的控制。在血腥女王精华的持续时间结束后，玩家会获得这个效果，此时界面条变化，只有1号键上的1个技能——吸吮鲜血。你需要在狂乱嗜血的Debuff持续时间（10人15、25人10）秒消失前使用吸吮鲜血咬一个没有血腥女王精华的玩家，咬了之后你和被你咬的人身上重新有了血腥女王精华，在血腥女王精华持续结束后你们2个人需要继续去寻找没有血腥女王精华的玩家，然后咬他们。如果你咬错了人（咬了已经是吸血鬼的家伙）或者你在狂乱嗜血消失时都没咬人，那么你会被永久的精神控制，一般来说一定会造成灭团。

地面阶段

血魄之镜

开战后女王会将离她最近的目标与当前坦克链接起来，当前坦克每承受一次伤害，被链接的人也会承受相同的伤害。这是女王需要两个坦克的原因，需要1个专门的坦克去吃血魄之镜的伤害。

极乐斩击

对一名敌人造成（普通模式50%、困难模式75%）武器伤害，并且每堆叠一次可使其在15秒内每3秒因流血而受到（4500～5500/5250～6750/6125～7875/7000～9000）点物理伤害。该技能只对血魄之镜链接的目标施放，即分担伤害的副坦克，每20秒使用一次。这也意味着无法用布衣去吃血魄之镜的伤害，需要一个板甲带盾职业或者坦克职业来承受这个伤害。

暗殒契印

对你以及周围未连结的盟友造成逐渐增强的暗影伤害，此效果会在所有链接目标聚集在5码内时消失。女王会对（10人2、25人3）人使用该技能，这些人之间会有红色的连线，有连线的人会对周围10码内的未连线目标以及他们自己造成每秒3500点暗影伤害(0.5S造成一次伤害)，这个伤害还会随着时间增加。当这（10人2、25人3）个有连线的人相互之间的距离小于5码时，连线会消失。简而言之，这个技能要求被连线的人立即集合到一个点，类似黑暗神庙主母的连线的相反版本。该技能的冷却时间为30秒。



群聚暗影



每隔30秒，女王会给一个玩家一个群聚暗影的Debuff，这个Debuff持续2s（这2S是没有伤害的），2s过后该玩家会获得一个新的持续6s的Debuff，在这6s内，每秒玩家脚下会生成一团紫色的火焰，站在火焰中会受到每秒2925～3075/2925～3075/3900～4100/4875～5125点暗影伤害，类似TOC2号的绿火。

因此中此Debuff的人员需要风筝这团紫色的火焰。

暮光血箭

对目标发射暗血箭，对目标与其周围6码范围内的盟友造成（9250～10750/12075～13920/14250～15750/16150～17850）点暗影伤害。血箭施放频率很低，这个技能的存在意义就是要求团队分散站位，人与人保持6码。

哀伤障蔽

施法者的身上散发着哀伤与绝望的光环，每2秒对周围的敌人造成4500点暗影伤害，这是女王的光环，一个全场的AOE伤害。值得注意的是，10人和25人该光环的伤害是一致的。由于血腥女王精华的关系，普通模式后期的治疗压力要低于前期。

在困难模式中，女王多出了一个能力（这也是困难模式与普通模式唯一的区别），哀伤障蔽的伤害会随着场上吸血鬼的数目变多而增加，每多1个吸血鬼，哀伤障蔽的伤害提升5%。也就是说在后期16个吸血鬼时，哀伤障蔽将达到每2秒4500×1.8=8100点伤害，也就是说困难模式后期的团队治疗压力不会减小，还会有所增加。

空中阶段

煽动恐惧

使敌人因为极度的恐惧而奔逃，最多持续4秒。女王走到场地中心上天的瞬间会使用该技能，恐惧持续时间为4秒，为魔法效果，牧师可以使用群体驱散解除。

血箭旋风

召唤向四方射出血箭的漩涡。空中阶段只持续10秒，前4秒为恐惧升空阶段，后6秒即血箭旋风。女王会对每一个人每2秒射出一发地面阶段的暮光血箭（伤害为9250～10750/9250～10750/11250～13750/11250～13750），在这个时候，如果有2个人距离小于6码，那么他们很有可能被暮光血箭的溅射杀死。这是要求上天阶段务必分散的原因，每个人都必须保证自己周围8码内没有其他人。

四、基本战斗流程概述

困难模式与普通模式的战术没有任何区别。女王是有着精确时间轴的Boss，解决好上天阶段的生存和吸血鬼的咬人顺序后，剩下的就是DPS问题。

由于10人和25人精华持续时间的不同，以及上天时间也有区别（10人为124秒、244秒时上天，间隔120秒，25人为127秒、227秒上天，间隔100秒），因此时间轴不同。

对于女王在15秒左右的第一次咬人，目前有一个还算靠谱的说法：女王会选取第三仇恨目标进行撕咬，因此一般我们选择让狂暴战士或者猎人去抢第三仇恨，保证第一时间被女王咬到，一旦确定了第一个被咬的人，那么剩下的咬人都是可控的。

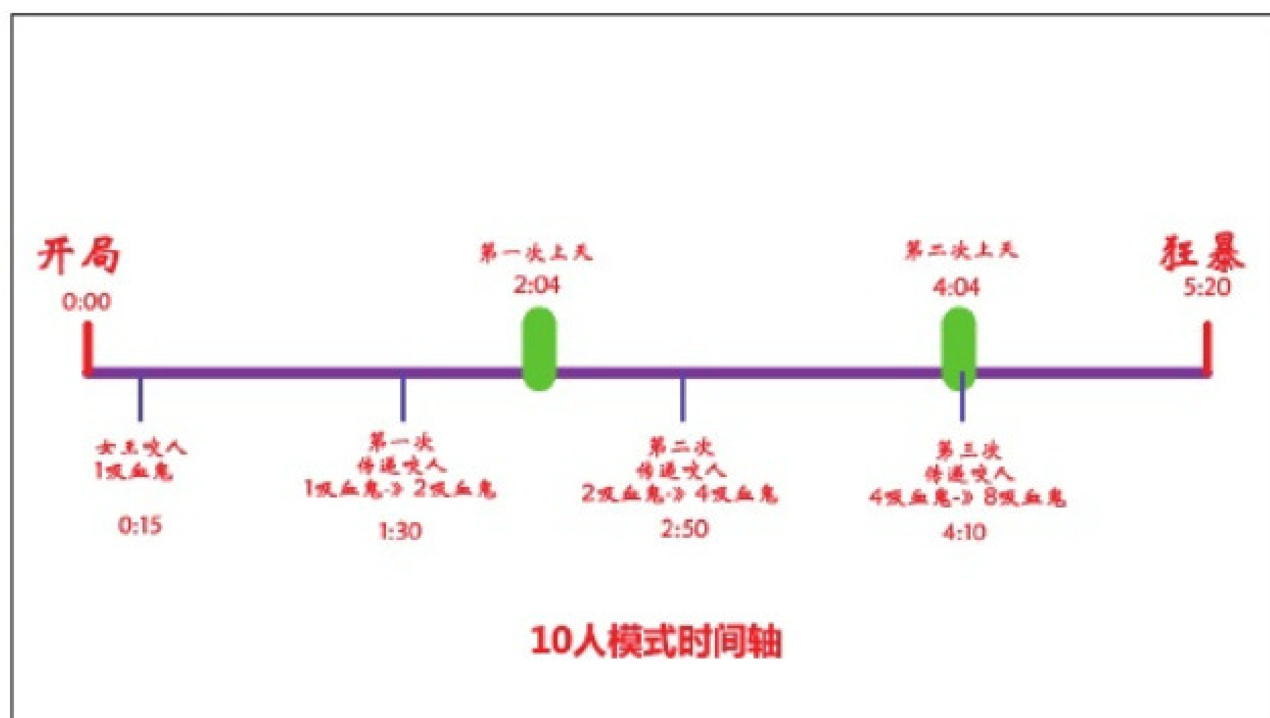
10人攻略：

普通模式10人如果采用2治疗，那么可以使用下图所示站位，如果采用3治疗，随意的一个远程位或近战位换为治疗即可。



站位原则是场地中央不站人，留给跑连线的，1阶段不必过于分散，只要不互相溅射（保持8码即可），那么站得越近越有利于跑连线，同时也能增加神牧的环、萨满的治疗链甚至骑士的圣光术铭文的治疗效率。

全场的时间轴如下，假定咬人需要5秒，那么一次完整的吸血鬼精华+咬人时间为80秒。



10人模式时间轴

第三次咬人应该在第二次上天阶段发生，处理办法为：等上天结束再咬，或者让前2次咬人时咬慢一点，在Debuff消失前5秒再咬，那么也能避免第三次咬人和第二次上天时的冲突。

不需要为了一点点的DPS收益而去“瞬间咬人”（即一出狂乱嗜血就咬人），10人模式不需要秒咬。

在具体的咬人策略上，优先咬DPS职业。这里建议一个能够在语音里说话的人来负责指定咬人顺序，保证咬人不会出错。使用Grid等插件能帮助看清场上的吸血鬼分布情况，有助于安排谁咬谁。咬人还需要注意的一点是，咬人会立即对被咬的人造成10000左右伤害，因此如果目标血量不满一定要等目标被加满血，否则一口啃下去啃死了对方，损失了一个吸血鬼，就可能导致DPS不足狂暴灭团。

如果队伍中有牧师，那么可以让牧师给自己一个防护恐惧结界，在女王走到场地中间准备上天时群体驱散，立即解除队伍中若干人的恐惧，方便大家分散站位。10人模式由于人较少，因此在女王快要上天时就可以开始分散，就算没有牧师驱散恐惧，只要恐惧结束人与人保持8码，那么也不会导致减员。

上天阶段一共持续10秒，前4秒为恐惧，如果恐惧被解除了（亡灵可以自己解除），那么这4秒就是团队分散站位的时间。剩下的6秒是血箭旋风阶段，此时所有人必须注意自保，不死才是过掉这个Boss的关键。

女王下地后恢复P1站位即可。

治疗：2治疗的策略：一般需要神牧或恢复德来进行团补，而且必须要能刷到10000左右的HPS。团补治疗需要保持全团HoT，使用愈合祷言/野性痊愈来弥补血量缺口，刷坦克的骑士/萨满辅助刷团，团补治疗必须清楚的意识到，任何的低于10000HPS的技能都是在增加血量缺口，不断地使用高于10000HPS的治疗技能才是正确的途径。在暗殒契印快要释放时可以考虑留环/盾的CD来保住这些突发掉血的人员。

3治疗的策略：仍然必须保证全团每人有HoT来稳定血线，3治疗没有太多的治疗压力。

25人攻略：

25人地面阶段如图站位，远程治疗保持10码间距，坦克将Boss背对人群，这样有助于近战跑连线。中圈不要站人，那是留给连线的3个人集中用的。



如下页右上图，假设A、B、C三个人中了连线，那么他们不应当向A、B、C的任何一点移动，而应该都往场地中心移动，如此操作可以保证每次连线都不会乱。对于连线，需要特别关注近战的生存，由于近战都是站一起的，因此一旦有近战被点名连线，近战或多或少会被连线炸1～2下，此时神牧/德鲁伊可以使用环/野性痊愈来弥补下。

中紫火的人，如果是远程，就向自己这边的边缘移动放火，如果是近战，向12点台子处移动放火。近战需要额外注意紫火（群聚暗影），因为一旦在近战堆里放火，很有可能导致近战群的减员。



女王战斗最重要的部分在于吸血鬼精华的传递。因为女王全程只咬1个人，因此后面的传播都是可控的。

首先分组，3组为4治疗1远程，4组为1治疗4远程，5组为1治疗4远程，3组的远程站在中间，如图，就是关键人员A，他应该是远程里输出能力最强的。

那么：

1.第一个点的是近战

此时，在快要传播前，让远程A（他在3组）去近战位等待被咬，被咬后回原来位置。第一次传播后，1近战1远程有了吸血鬼精华，之后远程A去咬左边4组的一个远程B，近战去咬旁边的近战。这样第二次传播后，有2个近战，3组的A，4组的B有了吸血鬼精华。

第三次传播，2个近战变为了4个近战。3组的A去咬右边5组的C，4组的B咬本组的远程，这样远程组情况为：4组2个吸血鬼，3组1个吸血鬼，5组1个吸血鬼。

第四次传播，4个近战变为了8个近战（自行分配好谁咬谁），近战基本都有了。A继续咬5组的一个远程，而4组的2个吸血鬼咬本组的，5组的吸血鬼咬本组的，那么第四次传播后，远程情况为：3组1个吸血鬼A，4组4个远程都有了，5组有3个吸血鬼。没有第五次，因为第五次已经狂暴了。





2.第一个点的是远程

第一次传播：去咬输出能力最强的近战。

第二次传播：如果此人是3组的A，那么和上面第一个是近战的后面的处理流程一模一样。

菈娜萨尔与奎尔德拉

很久以前守护巨龙与夜精灵一同锻造出力量强大，并且能用来阻止所有恶势力入侵这个世界的棱彩之剑，他们就是为人所知的奎尔塞拉之剑。然而奎尔塞拉还有一把姐妹剑，被称为奎尔德拉，由一群最后成为高等精灵的卡多雷人所持有，并且随着世代传承下去。奎尔德拉最后一次现身，是在高等精灵的英勇战士萨洛瑞安·曦寻者的手上。为了保护最爱的银月城、太阳之井，以及整个奎尔萨拉斯，萨洛瑞安在巨魔战争中不屈不挠地战斗着。当天灾军团横扫大地时，萨洛瑞安的身影也出现在太阳之井的最后防线之中。尽管这把剑拥有强大的力量，但他仍不敌过阿尔萨斯和他传说中的霜之哀伤的压倒性力量。而世人也以为奎尔德拉就此消失，多年来一直无人知晓它的下落……

在家园毁灭之后，血精灵开始坚定地重建它，在重建过程中无意发现了奎尔德拉，身经百战的战士、凯尔萨斯王子的忠实部下菈娜萨尔得到了这把充满无上力量的传奇之剑。很快，凯尔萨斯·逐日者王子集结军队并且与伊利丹·怒风结盟，随后伊利丹引领着他们朝北前进，前往寒冰皇冠准备执行击败巫妖王的任务。菈娜萨尔追随着王子，脑海中的唯一念头就是向天灾军团复仇——但始料未及的，等待着她的是悲惨的命运。

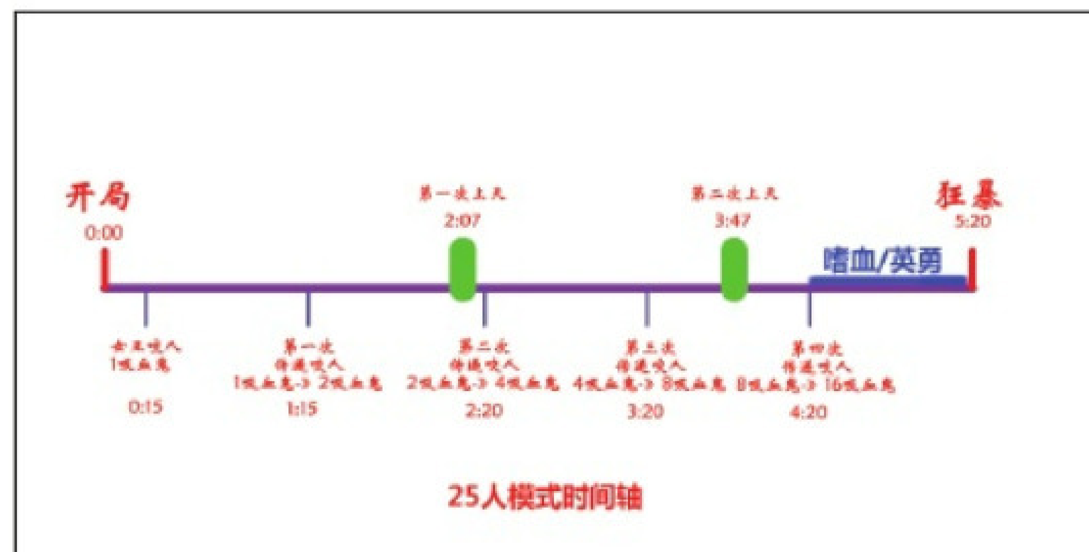


北裂境冰冷的山丘上，伊利丹和凯尔萨斯最后还是败给了阿尔萨斯，而远征中的幸存者们四散在这寒冷荒芜大地的各处。一个接着一个，巫妖王找出了那些胆敢挑战他的人，菈娜萨尔发现自己已被逼到尽头无处可逃。当她用尽所有力气，将奎尔德拉向阿尔萨斯挥去后，悲哀地发现自己仍然被淹没在霜之哀伤的邪恶力量之中，遭到了跟希尔瓦娜斯相同的命运。通过霜之哀伤，巫妖王让菈娜萨尔以不死族的身形来服侍他，并且作为负责监控天谴军在艾泽拉斯行动的煞婪一族（San'layn，堕落的血精灵）的女王，看守在赤红大厅的最后。

菈娜萨尔女王迫不及待地想要执行她的新任务，但每当她望着她的奎尔德拉回忆起生前的种种时光时，令人恼怒气愤的情绪总是溢满胸膛。她无法承担这样分神的后果，在一阵回荡于寒冰皇冠的凄吼声中，她粉碎了奎尔德拉并且将断裂的碎片用尽力气抛向远方……

如果此人不是3组的A，那么去咬3组的A，这样和上面的流程又一样了。

推荐安排专人负责指定谁咬谁，虽然咬人可以精确固定，但有人看着团队框体指定的话会更好一些。由于



25人模式时间轴

有狂暴限制（特别是困难模式），因此在25人模式下，除了第一次咬人可以延缓4～5秒再咬，后面的咬人都要求秒咬。

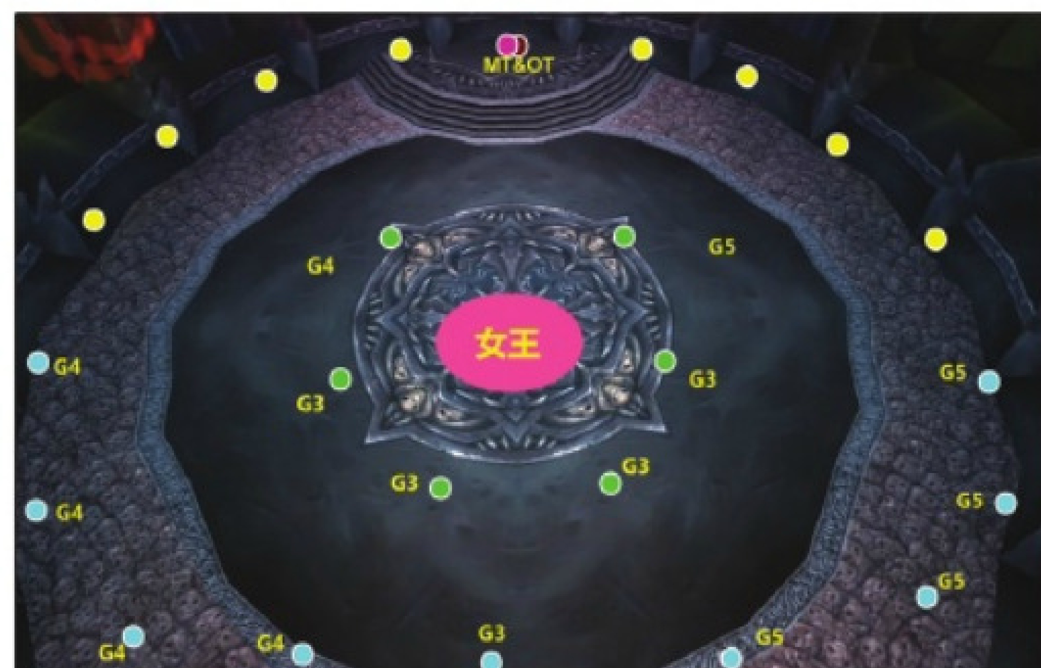
因此下面的时间轴，除了第一次咬人间隔是60+5=65秒外（吸血鬼精华25人持续60秒），后面的间隔都按照60秒来排定。如图所示为25人的时间轴。

在第四次传递后，全场有16个吸血鬼时开启嗜血/英勇，击杀女王最后的25%HP。当然这个时间轴是按照困难模式7100万血量设计的，对于普通模式来说可能5分钟就结束了战斗，那么嗜血/英勇可以早点开。

上天阶段时，在127秒、227秒来临前，牧师必须要确认反恐结界的存在。牧师可以反恐给自己，也可以给萨满让萨满秒插颤栗图腾，目的都是在女王升空时第一时间解除恐惧。

25人下，恐惧的处理直接影响了P2的站位，如果无法处理好恐惧，那么恐惧结束团队人员没有足够的时间分散，或者因为恐惧，将原本应该站在9点的人恐惧到了3点，他又不是工程没有火箭鞋跑不回去，就有可能连人减员，因此本场战斗3个牧师是比较有必要的。远程组有萨满的话，牧师可以将恐惧给萨满，否则牧师把恐惧给自己，在女王走到场地时读群体驱散，让4秒的恐惧只生效1～2秒就算合格。由于反恐结界CD是3分钟，因此开站时牧师立即使用反恐结界，第一次上天结束，第二次上天前CD应该冷却了，务必记得要补反恐！

如果反恐处理的妥当，那么上天后的站位时间是足够的，如图所示（图中最下面的3个远程也要贴墙，由于图片原因未能体现），上天后各自分散，远程请贴墙站位，也许此时不一定能打到Boss，但需要注意，真正的DPS爆发是最后一次传递后，16吸血鬼+英勇/嗜血+Boss低血量的斩杀阶段，上天那点DPS并不是决定因素，不死才是最关键的。剩下就看DPS们的发挥了。



25人女王的光环伤害每2秒在3500左右（抵抗后），因此2个HoT就可以维持血线。3个团队治疗是足够的，保证全团HoT维持血线。1～2个坦克治疗（骑士）即可，剩下一个治疗负责处理连线等突发掉血，当然这个治疗也可以是团队治疗。后期吸血鬼增多时（困难模式），光环伤害会有所增加，但由于DPS都能自己吸血了，所以只需要关注下没被咬的人员就可以了。



瓦莉丝瑞雅·梦行者

一、前言

瓦莉丝瑞雅·梦行者的战斗和普通的战斗非常不一样。在这场战斗中，团队的目标不是击败Boss，而是要在巫妖王的大军骚扰下拯救Boss，将Boss的血量加满。这是一场HPS的战争，当然游戏不仅仅是“使劲加”那么简单，为了获得更高的HPS，进入内空间吸取精华获得治疗效果的加成同样重要。同时，外场DPS清场速度也是非常重要的一环：场地四周会出现降低对绿龙治疗效果的小怪，他们必须第一时间被击杀。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

25人

坦克2人，一人负责一边；治疗7～8人，虽然越多的治疗总是越好的，但是事实上绿龙获胜的关键却不是堆叠治疗，必须有2个头脑清醒的会吃球的治疗，他们将治疗绿龙大部分的血量。剩下的几个治疗每人治疗200～300万就差不多了。本场战斗圣骑士显然是最好的治疗者，而一个神牧也是不错的选择，最后Rush阶段的一个天使能够提供非常可观的额外治疗量；DPS是15～16人，DPS并不是不重要的，清场速度决定了团队稳定程度，累积过多的小怪很可能会造成灭团。

10人

坦克1～2人；治疗3～4人，和25人一样，同样需要2个会吃球的治疗；DPS是4～5人。

三、小怪类型/应对方法

注：技能数据有4个数字，分别为：10人普通、25人普通、10人困难、25人困难的伤害数值，请注意区别。

绿龙战斗的目标是将绿龙的HP刷到100%，起始的时候绿龙血量为50%。在困难模式下，绿龙还会受到每秒1～2万的伤害，伤害值随内空间红球数目的减少而减少。在玩家治疗绿龙的同时，房间四周会涌现各种各样的小怪，每种小怪都有击杀的优先级，有些是骚扰性的，而有些小怪则能让你们灭团。

瓦莉丝瑞雅·梦行者

血量

600万/1800万/1200万/3600万。

召唤梦魇之门

每隔一段时间，绿龙会召唤（10人3、25人6）个梦魇之门，门开启后玩家可以点击进入内空间。内空间会漂浮着许多的求梦魇之云，靠近后梦魇之云会炸开，并使的靠近它的人堆叠一层翡翠精力。

翡翠精力（普通模式独有）

以梦境鼓舞目标，使其每3秒恢复200点法力，同时使其造成的伤害和治疗效果提高10%，最多可堆叠100次，持续40秒。这是普通模式内空间吃球后给予的效果，普通模式中，每次进门一般能吃到8层以上的Buff。

扭曲梦魇（困难模式独有）

使目标受到梦魇效果的影响，每秒对其造成200点自然伤害，此外，该目标每3秒恢复200点法力，同时使其造成的伤害和治疗效果提高10%，最多可堆叠100次，持续40秒。



这是困难模式吃球后的效果，相比较普通模式，球从绿色变为了红色，同时根据层数还会掉血。另外困难模式内场刷新的球明显会比普通模式要少，10人一般每次进门吃4～5个，25人则是8个左右（都是2人进门）。

层数叠高后，外场治疗需要稍微注意下进门吃球人员的血量，防止他们被扭曲梦魇的DoT杀死。

梦行者之怒

对周围所有敌人造成10000000点自然伤害。在绿龙HP到达100%时她会使用这个技能，秒杀全场小怪，战斗胜利。

小怪：

复活的大法师

血量

86800/325800/104264/390990

寒冰箭雨

2秒施法，对周围敌人造成2828～3172/3535～3965/3770～4230/4713～5278点冰霜伤害，并使其移动速度降低50%，持续8秒。

溃法力场

在一名随机敌人所在的位置召唤一座溃法力场，溃法力场每秒将会燃烧6码范围内所有敌人800点法力，持续30秒。

冰霜圆柱

标记一名随机目标脚下的位置，2秒后一根冰霜圆柱将会从地下窜起，对3码范围内的所有敌人造成11310～12690/11310～12690/14138～15862/14138～15862点冰霜伤害，并将其击飞至空中。

应对方法：开战前房间里有4个大法师，之后开战后35秒刷新一只，然后每30秒刷新一只。其物理攻击在5K～7K，坦克拉住后击杀。它的3个技能里，溃法力场动画效果为黑水，而冰霜圆柱则是一个蓝色的圈，2秒后还在圈上的人会被击飞，对于这2个技能遵循“地上出什么就躲什么”的原则就是了。

贪吃的憎恶体

血量

192800/906425/278900/1310830

脏汁喷洒

每秒造成2000/3000/2500/3750点自然伤害，并且受到的物理伤害提高25%，持续12秒。

腐虫

在憎恶死后会从尸体里爬出一堆腐虫，这些小虫子的物理伤害比较猛，被它们近战到还会叠加血肉衰败的Debuff，每层血肉衰败造成每秒125/200/200/250点自然伤害。

应对方法：开战后20秒刷新第一只，之后每隔1分钟刷新一只。胖子的物理攻击很强大，需要坦克专门拉住，但因为胖子对团队没有什么影响，因此它们的击杀优先级最低。在战斗后期可以坦住不杀，全力清理诸如抑制者这样的怪。在胖子死后，胖子尸体上会出现血虫，坦克有余力就拉下仇恨，当然DPS AOE足够快的话它们会很快被杀死。

抑制者

血量

25100/126000/30000/151200

镇压

使目标受到的治疗效果降低10%，引导法术。

应对方法：开战后25秒刷新第一波，之后每隔1分钟刷新一波。它们是处于第二优先级的怪物，尤其是进门的治疗出来治疗时，必须保证场上的抑制者被清理得差不多了。抑制者刷新后会镇压Boss，使Boss受到的治疗效果降低10%，多个抑制者存在时该效果还会被叠加。法师在它们奔向绿龙时可以冰环下。

炽热骷髅

血量

90363/251010/12550/348625

火球术

0.5秒施法，对目标造成3299～3701/4242～4758/4713～5287/5891～6609点火焰伤害。

焦炎

招牌技能，使施法者的身边环绕着烈焰，持续12秒，每2秒对所有敌人造成3770～4230/4713～5283/5655～6345/5891～6609点火焰伤害。

应对方法：第N只炽热骷髅在开战后（$-2.5\times N\times N+67.5\times N-15$）S后刷新。也就是第一只：0:50、第二只1:50、第三只2:45、第四只3:35、第五只4:20、第六只5:00、第七只5:35、第八只6:05……它是所有小怪中击杀优先级最高的怪物，他们在刷新后会移动几步，然后读2～3个火球，之后便



开始引导焦炎。焦炎是一个能够迅速让团队崩溃的技能，这意味着必须尽可能快的击杀骷髅法师（一般来说焦炎最多引导2跳，火骷髅就应该被杀掉了）。

猛怒僵尸

血量

6300/252000/75600/302400

腐败

每当施法者的近战攻击击中时，目标将会每3秒受到2000/2500/2500/3125点自然伤害，同时护甲值降低10%。此效果最多可堆叠5次，持续6秒。

酸液爆发

招牌技能，施法者自爆（0.75S施法），立即对15码范围内的所有敌人造成9425～10575/11782～13218/14138～15862/17672～19828点自然伤害，并且每秒额外造成750/900/1000/1250点自然伤害，持续20秒。

应对方法：开战后1分钟刷新第一只，之后每分钟刷新一只。这些僵尸可以被减速，而他们对坦克的物理伤害很高，因此坦克在拉到仇恨后，DPS即要全力击杀。在僵尸要自爆时它周围的人应该有意识地远离它。

四、战斗概述

整体击杀优先级：炽热骷髅>抑制者>复活的大法师=猛怒僵尸=腐虫>贪吃的憎恶体。

在开战后，小怪会源源不断地从4个方向涌来。一般把团队分成4个部分：治疗组负责团队治疗以及绿龙治疗；左场DPS组由1名坦克和半数近战组成，负责左边刷新的小怪的击杀；右场DPS组由1名坦克和半数近战组成，负责右边刷新的小怪的击杀；远程DPS组支持左右场，哪边有怪就去打哪边。需要注意的是，在炽热骷髅刷新后所有远程都必须去集火它。

在战斗开始4分钟后，怪物刷新越来越多，如果DPS无法做到清场，那么坦克开启自保技能链，坦克住憎恶，让DPS优先处理其他的怪物，尤其是抑制者。这场战斗抑制者清理得越快，战斗结束得也越快，当然更加重要的是治疗组的治疗输出。负责坦克的2名坦克只需关注自己这边的怪，不要做太多多余的动作。

可能的灭团点：1.刷新的法师/僵尸跑过来把治疗秒了。这需要坦克额外注意，当然治疗尽可能站中间点，给坦克更多的反应时间；2.进门的治疗Buff断了，这基本是灾难性的；3.怪太多杀不过来。



考虑下职业配置问题，当然在5分30秒后怪杀不过来是正常的，那个时候是各种救场技能发挥的时候，保证进门2个治疗不死就可以了。远程在这个Boss是有输出优势的，特别是暗牧这样的多目标优势职业。

总之这场战斗颇考验坦克，如果觉得2个坦克拉不过来，那么可以考虑再增加一个机动坦克。

五、治疗组安排

这是本场战斗最关键的部分，好的治疗配置可以让战斗变的简单很多（当然一切还是得看人）。神圣骑士是本场战斗的VIP职业，无论是外场治疗还是进门吃球，骑士都能提供可观的输出治疗。整个治疗团队里，请安排2个头脑最清楚的进门吃球，除了牧师，其他3个职业都可以担当绿龙主治疗。主治疗的任务就是进门、吃球、出门、刷绿龙，2个进门治疗应该能输出绿龙需要加的血的50%。

进门治疗攻略：

普通模式无需多说，困难模式下，由于内空间每次的球数目固定，不会刷新，因此安排2个人进门就足够了。进门前2个治疗分好方向，比方A进靠左的门，进门后顺时针方向吃球，B进靠右的门，进门口逆时针方向吃球。进门后，推荐使用第一人称的视角，这样就不会出现“明明碰到了球，那球却不炸开”的情况。

如果是顺时针吃球，那么进门位置一般在7～8点，进去后7～8点那的球留着不吃，顺时针吃半圈球后游回7～8点把进门时留的球吃掉，10人里一般这样可以吃到5个球，然后时间到，回到现实空间。位置正好在7～8点。这么做的好处是每次吃球结束都能在进门位置出来，这样就不需要移动了（另一个原因是，10人模式刷的3个门都在4点～8点这段，如果内空间最后位置在12点，回到现实空间的话，那么需要跑很远才能跑回来，这么操作后就不需要跑了）。逆时针同理。



2个吃球队员应该每次都能把里面的球吃完，10人每人每次保证4～5层即可，25人则保证8层。这样在3次进门后就有了可观的层数了，保证层数不断，绿龙自然能被加起来。

外场治疗：

外场治疗最优选择是骑士，道标绿龙刷团队，当然如果这个骑士很强力，那么也推荐他进门。如果你们的萨满和德鲁伊头脑清醒，那么还是推荐他们进门，因为他们在外场无法对绿龙造成太多的治疗，而他们进门则能够输出和骑士差不多的治疗量。而骑士在保证外场治疗的同时能够对绿龙造成惊人的治疗量，10人模式下，如果战斗在4分钟内结束，那么进门吃球的治疗治疗量还不一定能超过在外场不吃球的骑士。最优配置是德鲁伊进门，骑士在外场，这样激活全部可以给骑士，这种手段造成的治疗效率是最高的。

本场战斗戒律牧师是没什么用的，神圣牧师有一定的作用，在最后Rush阶段，2个治疗都20层左右，并且开启英勇时，给绿龙一个天使，增加的40%治疗量是非常可观的。P

●攻略故事

《细胞分裂——断罪》完全剧情攻略

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

■辽宁 枫红一刀流

精品	总评 8.7	
制作	Ubisoft Montreal	
发行	Ubisoft	
类型	动作	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		9.0
上手精通 Difficulty		8.5
画面 Graphics		9.0
音效 Sound		8.7
创新 Creativity		8.0
剧情 Story		9.0

为什么要玩这款游戏

本作剧情叙述的是山姆大叔脱离第三梯队之后的故事，在他调查女儿之死真相的过程中，被卷入到一场谋杀总统夺取美国政权的阴谋当中。游戏在剧情上大量运用了插叙、倒叙的表现手法以及蒙太奇式的镜头渲染，使得游戏剧情有电影般的叙事效果，波起云涌，引人入胜。此外，在战斗方面有较大的自由度，玩家既可以像《使命召唤》那样当成射击游戏来打，也可以采用秘密潜入的方式全部暗杀。本作引入了精彩的标记裁决系统，在使用肉搏格杀一名敌人后，可以使用枪械瞬杀那些标记的敌人，一气呵成，干净利落。总体来说，本游戏在剧情方面更注重了场景的构建、画面的表现、叙事的手法和气氛的渲染，整部游戏如同一部精彩的电影。而在战斗方面则弱化了，标记裁决系统的引入，使得秘密潜入和战斗变得简单、轻松。

第一话 商业街市场（Merchant's Street Market）

马耳他是拥有悠久文明的岛国，名字的意思是“避风的港湾”，拥有蔚蓝色的天空和温暖洁净的海洋，是每位游客心驰神往的旅游胜地。

黄昏时分的瓦莱塔集市，人们熙来攘往。山姆坐在露天咖啡厅的椅子上，沐浴在橙黄色的夕阳中，恬静而安详。他已经不再是以往的那个山姆了，自从三年前女儿死于醉驾之后，他开始变得桀骜不驯，放纵不羁。他离开了第三梯队，离开了他所熟悉的生活，离开了美国、妈妈和苹果派，把所有的东西都抛诸脑后，浪迹天涯寻找活下去的理由。直到某天捕捉到了一则传闻，女儿或许不是死于意外事故。他还听到了一个名字，于是四处寻访他的踪迹，辗转来到了马耳他岛国的首都瓦莱塔。

这个时候，一名侍者举着托盘走过来说：“打扰一下，先生，您的电话。”山姆对此感觉有些意外和疑惑，他戴上耳机后从托盘上拿起了手机。

“山姆？”耳机里传来女子的声音。“你是谁？怎么找到我的？”山姆冷静的质疑道。“拜托，给点面子好不好，虽然过了蛮久的，也别跟我说听不出来我的声音啊。”那女子似乎有点不快。

山姆的神经立刻紧绷起来，机警地问道：“葛林（Anna Grim），你想怎样？”“为了挽救你的生命，我们得马上离开这里。一队全副武装的人马正赶往市集找你，最好你照我的话来做。”葛林代号冰雪女王，是从前第三梯队的搭档，一直负责山姆的后勤支援工作。山姆听了她的话心中存疑，葛林是如何找到自己的，显然她是利用第三梯队的无人侦察机在监控自己，但她又是如何知道自己在瓦莱塔的呢？

葛林继续说道：“如果不想被当成活靶子的话，赶快往市场摊床那边跑，那边有掩体可以保命。对了，带枪了吗？”山姆知道身处险境，也顾不得质疑葛林了，站起身习惯性的拔出枪打开保险，一边环顾四周。



坐在咖啡广场的山姆突然接到葛林的通知

将逝的夕阳在街道留下最后的一抹残红，街市的灯已悄然亮起，附近的游客并没意识到夜色的降临，仍然沉醉在这地中海的风情里，惬意地打发着散漫悠长的时光。

山姆回答道：“旁边的人很多，我不愿随便开枪。”“这是你非常高贵之处，可是现在，我要做的是让你毫发无伤的离开这儿，马上行动，否则我无法帮你。”山姆拔足往小巷里的摊床跑去，这时传来几声枪响，惊呼声中游客们纷纷逃窜。

进入摊床区躲到掩体后，注意到前面有三名持枪的敌人戒备着，山姆迅速摸到一名敌人附近，这时耳机中传来葛林的声音：“我现在进入城市电力网，过载烧掉你附近的变压器，关掉街道上的灯光。”提到灯光，山姆的思绪不由飞越回20年前的那个晚上……

“爸爸，爸爸……”女儿在卧室里呼唤着。山姆走了进去：“爸爸来了，宝贝儿，怎么啦？”女儿坐在床上，说道：“屋子里暗暗的，有点怕，能帮我打开灯吗？”山姆依言打开墙上的开关，温暖的灯光登时洒满了整个房间，柔声说道：“喔，宝贝儿，黑暗没什么好怕的，有些时候，黑暗是好的事情，就像……当你想睡觉的时候。”对于出身特工的山姆来说，黑暗自然是最好的朋友，可对于女儿，一时不知怎么解释黑暗的好处，便把话题转到睡觉上来。

“开着灯我也可以睡觉啊。”女儿说。山姆觉得这是个教育的机会，于是把灯关上，耐心解释：“灯光亮着的时候，你无法看到暗处的情形。灯光暗掉的时候，附近有坏蛋和怪物的话，你就能看到他们，并且你在暗处，他们看不到你。”女儿并没有体会到山姆的良苦用心，说：“那样我也看不到你了，把灯打开好吗？”



害怕的女儿央求山姆帮忙打开灯

“好啦……”山姆走向墙边，望向悬挂在空中的风铃时突然驻足，说：“爸爸还有一样很酷的东西没秀出来呢。”“是吗？快秀给我看。”女儿的好奇心终于被调动起来。山姆坐到床边继续解说：“当你在黑暗中的时候，眼睛就会适应黑暗，能清楚地看清楚周遭的事物，然后利用它们做点事情。就像这风铃，如果有怪物正站在它的下方，那么我就可以让它落到怪物身上，这样怪物就会被吓跑了。”“嗯，如果恰好落到它们头上的话，他们就再也不能做坏事了。”女儿应和道。真是冰雪聪明的孩子，山姆微笑赞许地点点头：“不愧是我的女儿。”

外屋突然传来清脆的玻璃破碎声。“那是什么，爸爸？”女儿吃惊地问道。山姆知道有敌人侵入，轻轻把女儿扶倒在床上，说道：“嘘，爸爸要你乖乖躺在床上，好吗？爸爸去关门，马上回来！”

主角介绍

山姆·费舍尔（Sam Fisher）出生于1957年，擅长以色列柔术、潜伏、爆破和各种枪械，通晓俄罗斯、韩国、阿拉伯、中国、西班牙等多种语言，曾效力于海豹突击队、中央情报局、联合特战司令部和国家安全局。

20年间，他的足迹遍及伊拉克、阿富汗、朝鲜、俄国、巴拿马、东德等世界各地，在众多的武装冲突中出生入死，身经百战，表现出顽强的意志和超凡的能力。1989年，曾率领中央情报局的一支分队进入巴拿马银行调查诺列加黑钱，随后参加海豹突击队，活跃于整个波斯湾，并在之后的沙漠风暴战役中表现优异备受好评，因此被埃文·兰伯特（Irving Lambert）上校选进国家安全局的第三梯队，成为该组织“细胞分裂”计划的现场执行特工。山姆是身手高超的特工，忠诚和荣誉感高于一切，他绝情但不残酷，面对能够商谈解决的事情绝不会动用暴力。

在山姆的感情生活方面，曾在西德美空军基地里邂逅里根（Regan），两人坠入爱河并于1985年生下女儿莎拉（Sarah）。然而，这两个最爱的人却先后遭遇不幸，先是妻子里根在1989年死于子宫癌，后是女儿莎拉在2007年死于醉驾，这让他感觉悲痛不已。对于莎拉的死，凭借他特工的敏锐嗅觉认为别有内情，于是他脱离了第三梯队，独自前去调查那场离奇车祸的真正元凶……



安顿好女儿，山姆蹑足靠近门边，听到外屋盗贼们的谈话。“你找到什么了？你做啥事儿有把握过？”“是你挑的地方，妈的，还说能轻松的拿到几千块，屁也没有。”“我听说这家有堆勋章可以卖，而且这里住的那个女人身材超正，拉出去卖的话肯定赚钱。”

山姆的右手边出现一名持枪的盗贼，就在这贼怔愕的一瞬间，山姆利落地夺枪将其击杀，随后击毙另两名笨贼。这时女儿走出卧室，怯怯地问：“爸爸，你在做什么？”山姆连忙跑过去，扳过她的身子，让她背对那些盗贼的尸体，说道：“莎拉，不要看……”女儿依然喃喃地问：“爸爸，你在做什么？”

“山姆？你在做什么？”耳机里传来葛林急促的声音：“该你上场了！”前面的变压器已然爆掉，灯光一瞬暗了下来。山姆把思绪拉回现实，打起精神解决掉前面的三名敌人。“山姆，前面有敌人的增援，那个发号施令的家伙叫季米特·葛兰柯斯（Dmitri Gramkos），或许能从他那儿问出点什么。”葛林道。

穿出集市遭遇到增援的敌人，激烈的枪战后，季米特落荒而逃，山姆连忙提枪追了过去。季米特躲到厕所里，慌乱地朝锁住的门开枪，期盼能将追兵解决掉。山姆抬腿一脚将门踹开，把门后的季米特震翻在地，然后慢慢踱过去，一股威严凌厉的气势从躯体里暴发出来，沉声喝道：“你不是在找我吗？跑什么跑？”

季米特突然挺身拔枪，山姆侧身避过枪口，施展以色列柔术夺过手枪卸掉弹匣，顺势挥枪砸了过去，讯问道：“别玩花样，谁派你来的？”“去你妈的！”季米特是横行市井的地头蛇，骨气还是有一些的。山姆也不多说，抓起他的光头，揪住脖领便朝墙挂式小便器扔过去，砰然的响声后，白色的瓷片碎满一地。在反复的撞击折磨下，季米特难捱皮肉之苦，终于松口道：“够了，想知道谁派我来的？是安德烈·柯宾（Andriy Kobin），那个富甲一方的毒枭和军火商。是他开着那辆车撞的你女儿，还经常向我炫耀这件事，知道你来的时候，他雇我杀掉你。”


对付季米特这样的混混是小菜一碟

“在哪可以找到他？”听到山姆的喝问，季米特脸上流露出恐惧的神情：“他知道的话会杀掉我的，他是个疯子……他就在这个城市，乔治国王大街的旧博物馆里，那里已被改建成别墅，周围布满了守卫，你可别告诉他是我说的……”山姆听完放开了季米特，动身前往柯宾的别墅。

第二话 柯宾的别墅（Kobin’s Mansion）

山姆驾驶一辆黑色运动休旅车赶往乔治国王大街，十几分钟后，汽车在一条小巷里停了下来。确定巷里无人，山姆拍碎了后视镜，剥取一块镜片放进口袋里，现在身上没有什么先进的装备，只好就地取材了。踱到小门前俯下身去，掏出镜片透过门底的缝隙观察了外面的情况，看没什么异样才推门来到街道。

接临海港的街道华灯初上，远道而来的游客络绎不绝。略带咸味的海风中，有的人凭栏眺望着附近的海港，有的人则慵懒地坐在藤椅上聊天看书，打发着空闲时光。远处不时燃放的绚烂焰火，把清澄深邃的夜空点缀得格外美丽。

街道两侧的房屋采用马耳他特有的石灰岩建造，色彩柔和，整齐划一，具有浓郁的中东阿拉伯建筑风貌，而柯宾居住的那幢古老博物馆改建的别墅就座落在岛屿的最末端，临街靠海，位置得天独厚。这座别墅是马耳他罪恶的发源地，柯宾的所有交易都在那里进行，因此那里也成为一座固若金汤的堡垒。


一心牵挂女儿消息的山姆，无心欣赏别墅内的华美装饰

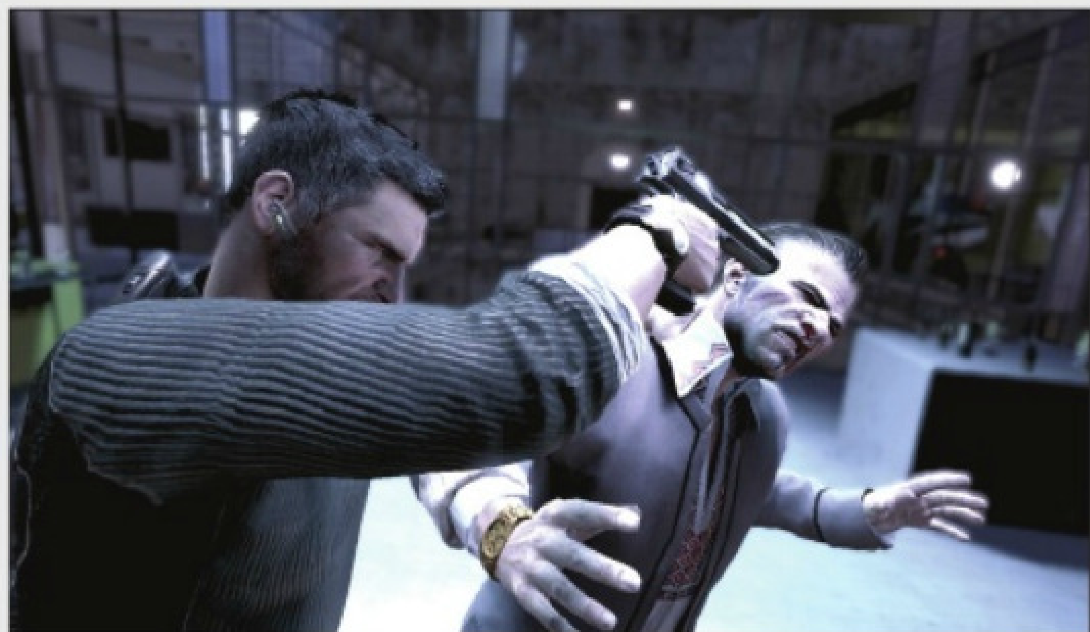
别墅的围墙不甚高大，也没安装电子监控系统。山姆走到一道角门前，掏出镜子朝里面观察片刻，发现里面有三名枪手，于是掏枪推门悄悄地摸进去，施展干净利落的手法将他们解决掉。沿着墙边的排水管爬进二楼的房间，利用自身超绝的身手，逐步瓦解别墅各处的防守。

由于这幢别墅是由博物馆改建的，走廊和房间随处可见一些珍贵的艺术品，油画、瓷器、书籍琳琅满目，涵盖了古希腊、古罗马、拜占庭帝国等各个历史时期的文物。山姆穿过展厅、放映馆和储藏库，来到三层的走廊，听到办公室里的传出紧张的说话声：“老板，如果他从窗户进来怎么办？”另一个声音咆哮道：“开枪射他啊，这是他妈的什么鬼问题。你们给我记住一点，除非那个山姆死掉，谁也别想离开这儿。”那个咆哮的家伙想必就是季米特提到的柯宾了，而那手下说到的窗户提醒了山姆。

蹑足走到门前，掏出镜子从门底观察里面的动静，办公室里空旷明亮，散乱地摆放着一些沙发隔断，共有四名枪手守卫着柯宾。从走廊一端的窗户跳出去，熟练地攀住墙沿横移到办公室的窗户，从这里能够的看到敌人的位置。从窗户跃入办公室展开枪战，那些胆战心惊的枪手根本就是乌合之众，很快就被山姆消灭干净。

柯宾想必早已闻听过山姆的大名，他放弃了逃跑的念头，唯一能做的就是抱着冲锋枪一边漫无目标的扫射，一边高声大骂：“山姆，你不是要找我吗？我就在这儿呢，事情只能到此为止了，你他妈的连一根手指也别想碰到我，因为你的死期到了。还有你那个宝贝女儿，也不过是个荡妇！”

柯宾的怒骂并没有影响山姆冷静的心智，他的动作一如往常的敏捷矫健，趁柯宾转身的一瞬迅速冲上去制服了他，问道：“刚才你说我女儿什么了？”柯宾的嚣张气焰完全被山姆不怒自威的气势压倒，惶恐地说道：“喔，我只是想惹火你，我没那个意思，我发誓！”


向柯宾逼问三年前那起交通事故的真相

"那你得付出代价，告诉我为什么要杀她？""我不能说，你不如杀了我。"柯宾此时的态度异常的坚决，为此山姆只好让他遭受点皮肉之苦，将一颗人头砸成了猪头。

柯宾很快就招架不住了，道："那不过是一份无聊的工作，他们给我一张照片，然后管我要一具尸体，就这么回事儿。""他们是谁？""我不能说，否则他们会杀了我的。"山姆抓起他扔向旁边的桌角，再把哀号翻滚的他从地上揪起来，将手枪抵住他的脑袋。

柯宾呻吟道："你搞不定他们的，他们比你我都强大得多，还搞不明白吗？是他们告诉我的，你会来这里！"山姆听到这里感觉有些诧异，自己的行踪居然在对方的算计之中，难道柯宾只是诱饵，而这座博物馆却是一个陷阱？



山姆的脑袋还来不及深加思索，天花板的玻璃就发出清脆的破碎声，一群头戴护目镜，手持突击步枪的特种兵从天而降，空中响起喊话声："不要动，放下武器，放开人质！"一名特种兵低声道："给我一个理由，费舍尔，一个该死的理由。"原来他是山姆昔日并肩作战的战友，似乎不相信面对的敌人会是山姆。

第三梯队？山姆感觉无比的震惊，他们怎么会来到这里？柯宾就是他们所说的人质？这时直升机投射的光线打在他和柯宾的身上。当初和兰伯特一起完善起来的第三梯队，如今却成了敌人，曾经的战友们的枪口都对准了他，看来今天必要拼个鱼死网破了。

"山姆……你得跟他们走，这事儿你得相信我。"耳机里传来葛林的声音。"去你的！"山姆怒骂道。身前的柯宾回头道："如果你在和冰雪女王说话，费舍尔，我建议你听她的，她知道所有的事。"山姆听了他的话更觉迷茫，柯宾怎么会认识葛林？这其中有什么内幕？心念电转后决定再相信葛林一回，推开了怀里的柯宾，把手枪扔到地上，双手高举过肩。

一名士兵在汇报："长官，我是幽魔一号，黑豹已捕获，准备返回基地。"山姆对耳机里的葛林说："好吧，葛林，暂且信你这回，如果发现你在骗我……"话还没有说完，脖子上传来轻微的刺痛，意识到被麻醉枪射中了，嘴里骂道："喔，龟孙子……"

山姆的视野开始模糊，腿脚也失去了支撑的力道，旁边的柯宾见状，上前飞起一脚踢中山姆的脸颊，山姆随之倒在地上，渐渐失去了意识。

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

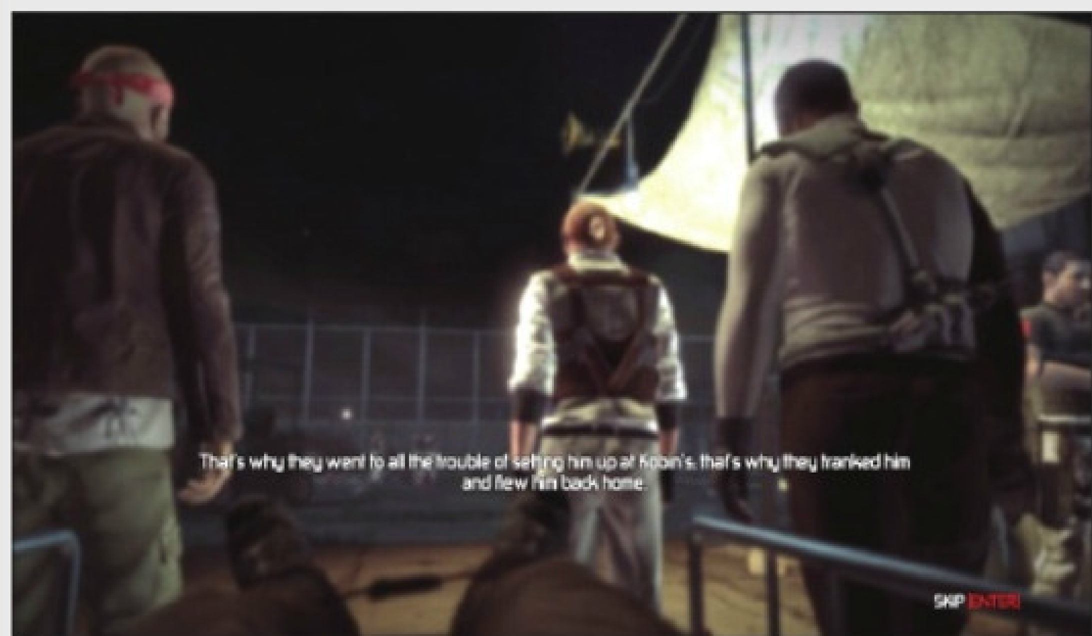
第三话 私人机场（Price Airfield）

运输机飞往美国弗吉尼亚州，在蓝岭地区的旧塔文私人机场降落。此时的山姆刚从麻醉中恢复了一点意识，身上的肌肉尚未恢复运动功能，失去焦距的眼睛只能看到一些模糊的残像。身体好象被绑在一辆推车上，正从机舱里推出来，几道人影在前面晃动着，耳膜中传来他们的交谈声。

"终于把睡美人带到这儿了，我感到很高兴。""想必汤姆·瑞德（Tom Reed）也是如此，我看到他的手下已经从直升机下来了，快走，他一定等不及了。""你看，普兰提斯（Prentiss）上校，我可是全力以赴地飞到了这里……""干得好，奥斯卡（Oscar），瑞德可是个没耐心的人。"

随着推车的行进，眼睛的虹膜可以轻微地收缩了，但是山姆看到的影像仍有些模糊不清。前面正走着三个人，左边头系红色发带，身穿夹克的家伙想必就是奥斯卡了，而右边背枪袋的则是普兰提斯上校，在上校的后面还跟着一个身材魁梧的胖子，一直没吭声。

奥斯卡继续说道："啊哈，上校，我不是那个意思，我是想和你谈下报酬的事情。""我知道的，你和柯宾谈妥了价钱。""可是事情有了变化，多出的乘客和载具，还要飞往更远的地方……""跟你说，奥斯卡，去和瑞德上校谈这个事，他会关照你的。"



山姆感觉到被绑在小车上推出机舱

山姆用恢复的有限视力扫视着周围的环境，这里像是机场，有很多士兵荷枪实弹戒备着……

山姆被推进用铁栅隔离出来的房间里，四周放置着铁架和各种工具，像是维修间，天花板上的吊扇在呼呼地旋转着。首先映入眼帘的是葛林的脸，她观察了山姆一会，回身对一名身穿灰色风衣的男子说道："他醒了！"

灰衣人踱到山姆身前看了一眼，这时倚在滑轮椅上的奥斯卡开始朝灰衣人喋喋不休："伙计，油料可不是免费的……"看来他是在谈论报酬的事情。灰衣人一句话也没有说，拔枪便朝奥斯卡开了一枪，鲜血飞扬中的奥斯卡再也拿不到他所说的报酬了。想必这位灰衣人，就是普兰提斯说的那个没耐心的瑞德上校了。

瑞德转身向普兰提斯和那个胖子说道："普兰提斯上校，罗伯森（Robertson）少校，闲话少说，立刻行动吧！"普兰提斯道："放心，局长大人，这次行动绝无遗算。"旁边的罗伯森也附和说："绝对没问题。""嗯，我从没怀疑你们的能力，好了各位，不介意的话，我想和葛林单独聊聊。"瑞德说道。

在他们说话的时候，一名戴着迷彩帽的壮汉在山姆眼前不断地走动，反复观察着



瑞德吩咐葛林审问山姆有关电磁脉冲武器的事情

他，也不知道要做什么。此时山姆的视力已经完全恢复了，能够清楚地看到他衣服的臂章上有黑色箭头的标志。

普兰提斯和罗伯森离开后，瑞德对葛林说道："很好，山姆就交给你啦了，你成功地把他从瓦莱塔抓到这里来，现在要做的是，查出他对EMP（电磁脉冲武器）的事了解多少，是怎么知道的，还有他为何要劫持我们的朋友柯宾先生？"山姆听到这里，知道是葛林大费周章地把自己引到柯宾的别墅里去，然后派第三梯队把自己抓到这里来。可自己只是为了女儿的死因才找上的柯宾，为何瑞德会说自己和EMP有所关联？一时间脑袋里一团糨糊，感觉似被卷进一个巨大的漩涡里。

"这个可能有点难度，你也知道，他是经过忍耐训练的特工，而且是个中翘楚。"葛林回答道。"你可以使用任何的审问手段，包括刑罚、药剂或其他的东西，只要得到答案就处理掉，不留后患。好，我回总部了，有消息就通我。"在瑞德说这番话的时候，葛林示意迷彩帽男子去取工具，男子开始在铁架前鼓捣着。交代完毕的瑞德离开了房间，男子举着一根针管朝山姆走来。


山姆愤怒的一拳砸向葛林身后的铁柜

让山姆感到意外的是，葛林突然从腰间抽出手枪将那个拿着针管的男子击毙。她俯过身来为山姆松开身上的绳索，一边解释道："听着，我是考德威尔（Caldwell）总统安插在第三梯队的卧底，瑞德是第三梯队的现任局长，联合行动的是一支叫黑箭的佣兵部队，他们正通过马耳他的渠道从俄国获取EMP技术，瑞德对此严守秘密，拒绝任何方面的干涉和调查。"

脱除束缚的山姆从推车上坐了起来，脑袋仍然有点眩晕，问道："连总统也不能过问？""是的，他从某方面获得了高度政治庇护，总统也无权过问此事。现在他们的邪恶计划已经进入收尾阶段，而我们对此却茫无头绪。"

"是吗？看来你这些天很热衷于勘察工作。"山姆稍微的舒展了一下筋骨，揶揄道。葛林面对他的不理解和不信任，强忍心里的不快，以不容辩驳的口吻说道："够了，现在你自由了，需要为我做这件事儿。你得把我打倒再逃走，如果不做得像样点，我就会暴露身份。"

"我不会再做任何事了！"山姆早已对特工生涯感到了厌倦，当年为了继续执行任务，为了自己的身份不致暴露，亲手杀死了长官和好友兰伯特，现在葛林的话语，和当年的兰伯特说过的何等相像？想到这里便觉心灰意冷。站起身形，对葛林说："让我再提醒你一次，我不会参与这场游戏！"他举步朝门外走去，打算永远离开这是非之地，把什么国家利益完全抛在脑后。

"你不会退出的！"葛林在他身后坚决的说道："有一点关于莎拉的消息，你就会立刻跑回来的。"山姆闻言遽然转身，问道："你知道些什么？"葛林没有回答他，双臂抱于胸前，冷冷的凝视着他，犹若一尊冰雪雕塑。她知道莎拉之于山姆的意义，似乎在故意激怒他，等着他出手。

果然，山姆如同发狂的豹子迅猛的出击，一拳朝她的脸部挥去，擦过脸颊砸在她身后的铁柜上，深深的陷出一个坑，呼然的巨响如同他的怒吼。

葛林知道山姆已经被自己的话语牵制了，悠然地走到另一边，说道："莎拉还活着，你认为这个消息怎么样？""胡说，兰伯特说她已经死了，我对他的信任超过了你。""她仍活着，山姆，并且我知道她在哪里，所有的事情我都知道。""你说谎，我为什么要信你？"在瓦莱塔，正是葛林一步步的将自己引进圈套，现在的他，已经不敢对任何人产生信任了。"她在我手下的掌握中，如果你能帮我，就能看到她，否则，我无能为力了。"葛林依然那样的冷静沉着。

山姆再次体会到被人背叛和利用的感觉，一把抓过葛林的棕红色短发，沉声喝道："你少拿这件事跟我开玩笑，你知道意味着什么，我会杀了你！"葛林的脸仰望着他，眉头一蹙，流露出忧郁和愧疚的神色，说道："山姆，这件事，这些年来我一直都瞒着你。"

怒气难遏的山姆猛然挥起一掌，狠狠地掴在葛林的脸颊上，让身材瘦小的葛林如狂风中的枯叶被卷倒在地上，她的脸庞登时现出火红的掌印，嘴角也沁出血丝。

"做得很好！"葛林缓缓地爬了起来，剧烈的疼痛让她的脑袋有点恍惚，勉强的扶住工作台站定。山姆这时意识到，葛林如此的出言相激其实是在逼自己动手，就像兰伯特那样的逼自己出手，只有这样，她的身份才不致暴露。

葛林把一串钥匙交到了山姆手上，说道："拿着这个，我的车就在外面，一辆红色的T-208，我关闭了卫星定位系统，第三梯队的无人侦察机不会追踪到它。还有这个蛇管摄像机，它和我的手机自动通讯，讯号是经过加密处理的。"

"在你孤单寂寞的时候用它来偷窥我？"山姆开始调侃葛林，以这种口气来看，他已经恢复到往常的工作状态中了，清



往直升机上放置C4炸弹


在警卫室破坏掉大门的防御系统

醒冷静，机敏睿智。葛林的神色并未因此轻松缓和，继续说道："用它我可以和莎拉进行通讯，然后向你证明她还活着。现在你得逃离这里，不过在这之前建议你先搞点C4炸弹。"随后她把身上的手枪交给了山姆。

山姆已完全恢复了矫健灵活的身手，戴上耳机拿起手枪离开维修间，在外面的院落解决掉几名士兵，从工作台的箱子里拿到C4炸弹。"拿到了！"山姆向葛林汇报。"很好，现在我们要炸掉他们的直升机，这样在逃离机场后就不会被追踪了，否则你哪里也去不了。"

上铁梯进入机库二层的平台，要炸的直升机就在底层的中央，不过附近徘徊着七名佣兵，不消灭他们的话，很难接近那架直升机。观察一下环境，发现机库两边的吊车上都悬吊着笨重的发动机，将它们射落的话，就会引起敌人的骚乱，就像在20年前，山姆向女儿传授的用风铃来赶跑怪物的方法一样。

在料理完士兵后，跑到直升机前放好炸弹，山姆联线葛林："直升机已经搞定，现在我得解决机场的电网。""很好，黑箭佣兵团改造这座机场时，使用了应急电力装置，所以它很脆弱，其中电流继电器是最脆弱的部分，它就在一间营房里。""了解，立刻赶到那边。"两人在不知不觉间，已经恢复到往年的合作默契。

穿出机库来到外面的营地，外面的月光如水银泻地，将大地蒙上了一层淡银色的光辉，还好这里的防守相对松散，山姆很快地就摸到控制室外面，解决里面的三名佣兵，将墙边的继电器控制台破坏掉。

失去电力供应后，听到不远处的佣兵们在紧张地叫喊。当山姆如释重负地赶往大门的时候，耳机里传来葛林的声音："我的车子就在机场外的马路上，不过看目前的情势，你不会逃得太远。在营地里有一部和无人侦察机通讯的卫星天线，他们还是能够通过无人侦察机追踪到你的。"山姆知道这是葛林的一贯作风，说道："你的车子会不会有问题？是不是还漏掉了什么该说的事儿？"耳机里没有葛林的回应，这家伙还真沉得住气。


逃到葛林的汽车旁边引爆机场里的两枚炸弹

赶往场院清掉几名佣兵，成功地在卫星天线上放好了炸药，葛林这时建议山姆前往警卫室破坏掉大门的防御系统，这样的话，大门处会升起成排的铁柱，任何的车辆都出不了大门，黑箭的佣兵们只能眼睁睁望着山姆的汽车离开了。



这时，空中的广播开始向佣兵发布命令："全体注意，营区里有一名携有致命武器的逃犯，发现的话全力击毙。"随后前方出现晃动着手电的巡逻队，幢幢人影快速朝这边欺近，山姆躲到仓库的门口将他们一个个撂倒，往前收到葛林的通讯："山姆，有个坏消息，恐怕你和女儿的电话得推迟了。"山姆心里一沉，随后冷冷回道："别玩花样，在能和莎拉通话之前，请不要再和我联系！"

在大门附近遇到大批敌兵阻击，心情沉重的山姆把他们当作了发泄怒气的靶子，狂风暴雨般将他们清洗得干干净净，然后进到警卫室将安全系统破坏掉，大门的路障设置完成，然后迅速逃出机场跳上那辆红色跑车，将那两枚C4炸弹引爆，从爆炸的程度上来看，机场里的佣兵已经无暇顾及追击逃犯了，但愿葛林不会出事。

驾车逃离机场后，山姆为了能顺利调查EMP技术的事情，迫切需要装备支援和相关的情报，在从前像这种小事情从来不屑假手他人，但这次遇到的麻烦非同小可，于是他想到了一位曾出生入死的兄弟——维克多·寇斯特（Victor Coste），便拨通了他的电话："维克多，我是山姆，现在我需要你帮点小忙。"这时轰隆的爆炸声传进麦克，那边的维克多答道："我们最好当面商量，还有，你那边是不是发生了什么大事件啊！""我想你对这种声音并不陌生，是不是让你想起点什么？""是的，它让我想起了伊拉克……"那边维克多感慨地说道。

山姆的车飞快地离开了黑箭佣兵团的私人机场，前往约定地点见维克多，此时山姆的思绪一下子飞到了20年前战火纷飞的伊拉克。

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION 第四话 伊拉克，迪瓦尼亚（Diwaniya, Iraq）

伊拉克迪瓦尼亚市的高速公路上，到处是汽车的残骸和烧焦的尸体，滚滚的浓烟遮天蔽日。这里显然经过残酷战争的洗劫，惨烈的景象如同阴森的炼狱。美军海豹突击队的四名士兵正沿着公路小心翼翼地清理着战场，尽管蒙着口罩，仍然能够闻到阵阵袭来的尸臭和硝烟的味道。

维克多率先打破沉寂："山姆，你家孩子现在怎么样啦？"山姆说："她现在很好的，她寄给我一幅画，我想是她妈妈协助她画的。""不错，我孩子可从来没给我画过画，也从没写过什么东西。"走在前边的另两名队员转过头来调侃维克多："他们没写给你，是因为你不认得字，伙计。"大家闻言哄然大笑。

维克多不甘心地说："你们尽管笑吧，等我离开了这里……""会上幼儿园？"山姆随口接道，让维克多根本没有还嘴反击的余地。另一名队员连忙添油加醋，借题发挥："我听说最近幼儿园有了入学测验，我可不确定维克多能否通

过那场测验。”

在严峻的战争环境中，出生入死的兄弟之间养成了这种默契，习惯用玩笑来缓释无形的紧张和压力。就在大家的笑声尚未消散之际，维克多忽然感觉到一种熟悉的压迫感，还没有来得及反应，一枚榴弹便砸在了一名队友身上，轰然的爆炸声中他大声呼喊：“卧倒，大家卧倒！”随后三个人全部被震翻在地。

被震得头昏脑胀的维克多，模糊中看见几道人影朝这边走来，而不远处的一名队友正试图爬起来，连忙小声唤道：“不要动，小心。”但为时已晚，持枪的敌人朝他的后背射出一串子弹。当维克多再次睁开眼帘的时候，看到山姆已经被敌人当作尸体拖走了。



维克多不顾总部的劝告，决定只身前去解救被俘的山姆



来到小镇的外围，其实这里的敌人是可以避开的

确定敌人全部离开后，脑袋仍然晕胀的维克多勉强从地上爬起来，从地上拾取一支装配有瞄准镜的AK47，决定只身前去营救山姆。这时收到基地的通讯：“哈士奇，这里是沃弗德基地，我们从无人侦察机上看到你们有两人遇难，而队长也失踪了，初步判定阵亡，现在你掩藏好自己，我们派人去接你。”

他懂得命令对军人的意义，违纪抗命的后果是非常严重的，但维克多不肯放弃山姆，他们可是一起从波斯湾战争活过来的兄弟，因此没有理会基地的警告，朝着山姆消失的方向行进。沿公路零星部署着一些敌兵，周围的汽车残骸是不错的掩体。AK47的枪声很响亮，会引来众多的敌兵，不过瞄准镜的高精准优势又可以远程迅速清敌。

往前有一座加油站，这里的防备很严密，中央红色的巨大罐子尤其醒目，那当然不会是可乐罐子，于是随手朝它开了一枪。随着地动山摇的爆炸声，剩余的敌兵仓皇奔走，俨然丧家之犬，将他们清除也就不是什么难事了。

穿过加油站的大门，前方是一座小城镇，方正低矮的民屋在战火的洗礼下破毁大半，到处是残垣断壁。正午的阳光洒落在成片的白色墙体上，有些耀眼刺目，折射到空气中的热量更让人酷热难当。



在小镇上驻守着大量的敌兵，维克多没有打算惊扰他们，利用石块、木箱和汽车的阴影避开他们的视线。在不断的奔跑潜行下，体能消耗非常大，不过他的专注力都集中在拯救山姆和应付眼前的麻烦上，反而忽略了身体的疲惫。

潜进街道末端的蓝色的铁栅门，院落里有几辆儿童玩具车，看样子像是一所小学，地上有一道血迹通向锁住的铁门。这时右边的屋子里传来痛苦的呜咽声，不难想像，是被拷打的人发出来的，只是被堵住了嘴，声音才如此的低沉压抑，维克多希望那个人是山姆。

维克多进到左边的教室，在散乱的桌椅之间徘徊着几名敌人，在这样封闭的空间里，手榴弹可以发挥较大的杀伤力。穿出教室终于找到关押山姆的房间，透过窗户可以看到两个强壮的家伙正在拷打椅子上的山姆，同时用污言秽语羞辱着山姆，这些对经过特殊训练的特工来说只是小儿科。

维克多轻轻地推门，将背对的两个家伙全部击毙，上前解开山姆身上的绳索。“谢谢，维克多。”“别客气，先离开这鬼地方再说。”“支援什么时候到达？”“问得好。”维克多推开护目镜，拉下头巾开始向基地汇报：“沃弗德基地，这里是哈士奇，我们两个现在需要离开。”与此同时，山姆走到桌边拾取一把手枪，检查了一下弹匣。

“哈士奇，这里是沃弗德基地，你们真他妈的走运，我们的侦察机马上会汇报你们的位置。”“收到，我们……”维克多的话还没说完，轰然一声巨响从两人身后传来，墙壁应声倒塌，强大的气浪将两人掀翻在地。

眩晕中的两人勉强从地上爬起来，看到外面的幢幢人影朝这边晃动着，连忙跑到废墟阻击。尽管两人全力奋战，外面的敌人仍缓缓不断地涌上来，身上的弹药很快用罄，这个时候又有两辆运兵车停在了外面，真是弹尽粮绝，四面楚歌，维克多不由长叹一声。

突然，划空而来的呼啸声传进耳际，抬眼望去，两架美军的F16战斗机俯冲过来……

维克多扶住颓然欲倒的山姆，说：“山姆，援兵来了，我们马上可以离开这里。”山姆委顿地说道：“谢谢你回来找我，维克多。”维克多说：“山姆，你从来不会抛弃任何一位兄弟，你不会离开这个大家庭的。”维克多的心里确定一点，若是易地而处，山姆也会赶来救他的。



两人透过炸开的墙洞阻击外面的敌军

第五话 华盛顿纪念碑（Washington Monument）


在游乐场里搜索三名监视者的身影

华盛顿国家广场是休闲的圣地，历史的长廊。这里拥有包罗万象的博物馆，有连绵数英里的绿地草坪，终年游人如织，络绎不绝。暮色降临的时候，山姆赶到了广场的华盛顿纪念碑附近，前面的游乐场灯火辉煌，那座缓缓旋转的摩天轮和左右摆动的海盗船尤为醒目。

山姆知道自己正被第三梯队和黑箭的人通缉，为了降低被监视和跟踪的风险，因此选择了人群潮涌的国家广场，作为和维克多碰面的地点。

“嗨，山姆，我被跟踪了，黑箭的人想要破坏我们的见面。”耳机里的维克多说道。一边行走，山姆一边回答：“这不奇怪，我们俩认识不是什么秘密了，他们想通过监视你来抓我。”“呃，看来我被他们监视了，你最好暗中搞定他们，这样我们才能在敌人增援赶来之前好好聊聊。我是说真的，如果你被他们认出来或抓住，我们的会面也就完蛋了，并且会麻烦缠身，赶快料理他们吧。”

山姆随着人流进入游乐场，以敏锐的触觉发现三个监视者，他们都穿着黑色西装，戴着无线耳机，好像生怕别人不知道他们是密探似的，在自己的身上打上职业的标签，不过，很显然他们的职业技能与山姆相去甚远。山姆摸清了他们的行走轨迹，然后逐个击破，分别将他们拖到暗处进行拷问：“让我们来聊聊吧，告诉我你们的行动计划。”“啊，糟糕，你是费舍尔，是这样的，我们的援军已经整装待发，一旦发现你的踪迹，他们就会冲进来。”三个人的口径基本一致，印证了山姆的判断，他们要以维克多为诱饵来钓出他。

“维克多，我解决掉你的那些倾慕者了，现在我们只有短暂的会晤时间，他们会很快发现人手失踪的。”山姆向维克多说道。“你看到纪念碑了吗？在前面有间单独的小屋子，在那里会见到我。”山姆穿过游乐场往纪念碑方向行去，夜风清凉，山姆的胸腔里却涌动着温暖的潮汐，一别多年，老朋友终于要见面了，不自觉地加快了脚步。

进入小屋看到维克多站在角落，体态样貌明显的苍老了许多，尽管没有像山姆一样鬓角染上白霜，头顶的头发却已经快掉光了，看上去俨然是一位老人。两人在这种情况下会面并没有过多的寒暄，维克多把一只背包递给山姆，说：“背上它，我们没什么时间了，黑箭的增援部队马上杀到，所以我长话短说。这个背包有保护机制，一旦按下起爆按钮，它就会像炸弹一样摧毁周围的东西。包里有你的消音手枪，还有便携式的EMP发射装置，是我向国防部高级研究计划局的朋友借来的，其他的，还有涉及一间叫白盒子的研究所的情报，那个研究所里有科学家在为国防部研究EMP技术。不久前，那里的防守全部换成了黑箭的部队，这其中是不是有点蹊跷？或许这件事的确希望渺茫，不过为了你女儿，还是要去做的。好了，你该走了，到了安全地带再给我电话。”“好的，你注意安全，维克多老兄。”“终于听到你一句中听的话，快走吧。”



解决掉游乐场里出现的黑箭士兵

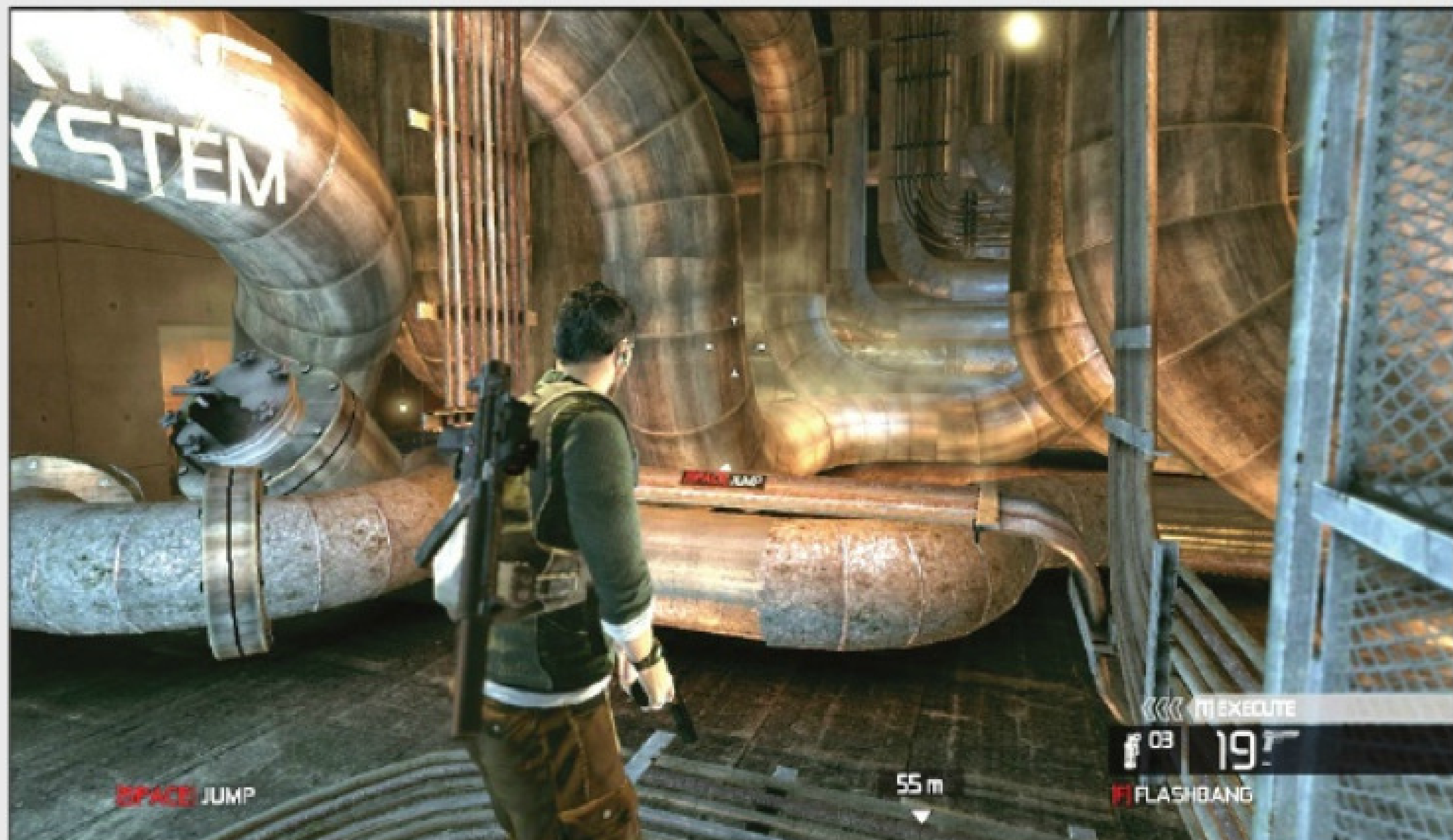
山姆离开小屋，看到游乐场那边发生骚乱，大群游客惊慌的倾涌而出，一些荷枪实弹的士兵身影在里面呼喊着搜索着，很明显，他们是黑箭的佣兵，是为了自己而来。山姆放低身姿缓缓地潜进去，利用摊床下面的通道埋伏下来，寻找他们防守的空隙来逐一瓦解击毙……

第六话 白盒子研究所（White Box Laboratories）

月黑风高，山姆来到了研究所的外围，望到前面的建筑闪烁着几点清冷的灯光，风中不时传来几声鸦鸣狗吠。那些占据研究所的黑箭佣兵，已经拿到了他们想要的东西，正搬上货车运走，余下的少数人负责清场，所以建筑外围的防守不甚严密。现在山姆关心的不是那些运走的东西，而是怎样进到里边，调查有关EMP技术的事情。

大门的岗亭里只有一名孤单的佣兵，山姆扔上一颗闪光弹后欺身近前轻松解决，然后沿着楼体外部的排水管一路攀爬到通风系统的房间。这里的粗大管道四通八达，空中弥散着氤氲的烟尘和雾气。沿管路平台攀跳下去，透过窗户看到里面的科学家们正在忙碌从事着研究。

进到安全监控室解决掉里面的佣兵，透过监视器听到一些研究员的聊天内容，他们谈及一个叫嘉利雅特（Galliard）的家伙。在车间里，看到曾在机场见过的普兰提斯上校和罗伯森少校，他们正监督三名研究员完成最后设



利用排风系统潜进实验室大楼的内部

备的组装，普兰提斯不断催促着：“快点，两小时前你们就说能搞好了。”一个男研究员愤慨地上前理论：“我们干得还不够快？你有资格教我怎么工作吗？我这就去告诉嘉利雅特，说你们妨碍我们工作！”听完他的絮叨，普兰提斯和罗伯森同时点头说：“这家伙完全没有搞清楚状况。”然后同时拔枪将那个男研究员击毙，看来他们的性格受到了瑞德上校的熏陶，完全没什么耐心。

普兰提斯拉着另一名女研究员离开了，显然不是去谈心的。罗伯森吩咐手下看着剩下的男研究员干活，随后也离开了车间。山姆决定解救车间里剩下的那名研究员，或许能从他的嘴里得到一些有用的情报。

在解决车间里的所有佣兵后，山姆上前救起惊惶的男研究员，说道：“轻松点，回答我的问题，你们在这个密不透风的地方做什么？”“我们是为国防部高级研究计划局研制EMP装备，后来罗伯森接管了这里，他收集了所有的实验数据，并将备份和其他数据都删除掉了。”“那个嘉利雅特又是干什么的？”“他是名成功的商人，也是我们的大老板，就是他让罗伯森和佣兵来接管这里的。”“这样，我想去拿到罗伯森手里的实验数据，你能带我去吗？”男研究员用磁卡打开了电梯，说：“我只能帮你到这儿，我还有些朋友需要帮忙……”“祝你好运！”山姆和男研究员道别，进入电梯朝上层升去。



解救实验室里的一名男研究员


终于在罗伯森的办公室找到EMP资料数据，让葛林联线下载

打开电梯看到很多的研究员都被枪杀了，环境设施却未遭到半点的破坏，黑箭部队的杀人手法果然是训练有素。在往上层行动的途中，突然收到葛林的通讯，她带来一个好消息，现在可以和莎拉通话了。“爸爸？”“莎拉，是你吗？你现在好吗？”“你们说你死了，爸爸！”莎拉的声音有些呜咽。“他们也说你死了，我……”山姆终于听到女儿那熟悉的声音，心绪一时难以平静，一时竟不知说什么才好。这个时候，葛林无情地打断了他们父女的通话：“通话到此结束，山姆，你还有事做。等你进到罗伯森的电脑系统时，告诉我一声。”

确定女儿没死，山姆的全身激发出前所未有的力量，以精神饱满的状态来解决眼前的麻烦，他相信和女儿见面的时刻并不遥远了。经过一段暗杀和潜行，终于进到罗伯森的办公室，启动桌上的电脑并连线葛林：“我是山姆，正进入罗伯森的电脑系统，他收集的EMP资料全在这里，我会和从前一样给你留个后门，这样你就可以访问系统了。”“谢谢，我正上传一个捕获程序，这样就能下载系统里的所有资料了，我们的分析专家一定很期待看到这些东西……现在联接成功，开始下载了。”山姆松了一口气，道：“我的事做完了？”“不行，你得守在这里，直到下载完成，如果连接断了，我无法重新连接。”就在这时，山姆听到电梯的声音，有大批的佣兵冲了上来。



办公室有两道门和一部电梯，敌人不断从那边涌进来，用身上的遥控地雷能很快地解决掉他们。将来敌清理干净，葛林那边又遇到新麻烦，说：“山姆，有人试图追踪我的地址，如果被他找到，那么我的身份就暴露了，莎拉也会有生命危险，我不能切断下载通道，你现在最好把那人的追踪连线断掉。”“那人的地点在哪？”“应该是在研究所的一楼，很大的房间，应该是测试实验室。”“了解，那里储藏了最后的EMP实验品。”

沿楼梯下到实验室，解除层层防守进到里端，见防护罩里的罗伯森正叫嚣着，厚实的防弹玻璃能够挡住子弹，却无法阻挡电磁脉冲波，山姆跑到操作台启动那只EMP实验品，随着罗伯森的惨叫声，他的躯体瞬间被看不见的能量波烧成焦炭。

清理掉一群援兵后来到研究所外面，山姆和葛林连线道：“这里的事情处理完了，我想应该去拜会那个叫嘉利雅特的人了，你听说过他吗？”“不太了解，但是……你先不要轻举妄动，让我暗中收集他的情报吧，与此同时，我会分析从罗伯森那里搞到的资料。”

第七话 林肯纪念馆（Lincoln Memorial）

林肯纪念堂是为了纪念美国第十六届总统亚伯拉罕·林肯，它位于华盛顿国家广场草坪的西端，碧波如染的波托马克河东岸上，是一座通体洁白的古希腊神殿式建筑。

昨天晚间，在林肯纪念堂前举办了一场纪念活动，副总统萨姆森（Samson）发表了精彩的演说。山姆早上赶到这里的时候，发现这里仍是封锁状态，大概是为了拆除昨天会场设施，所以暂时不对游人开放。还好总统的特勤组人员及时送来了记者证，山姆得以顺利进入会场。



以媒体记者的身份混进林肯纪念堂前的会场



在咖啡厅里解决掉过来围剿的黑箭部队

山姆此次行动是接受总统指派的，在白盒子研究所，那个叫嘉利雅特的商人引起了他的注意，知道他和瑞德上校之间有着某种交易和联系，但瑞德这人做事非常的谨慎和隐蔽，很难抓到什么把柄。最近收到情报，瑞德将于早晨在林肯纪念堂约见嘉利雅特，纪念馆的后勤人员都是嘉利雅特旗下一间公司的人，所以对他们来说，这里绝对是个安全的地方。葛林将情报汇报给总统，总统希望能知道他们之间的密谈内容，于是指派山姆前往纪念堂进行监听。

"我进来了，下面该怎么做？"山姆连线葛林。"总统就在线上，山姆，我们需要监听瑞德和嘉利雅特的谈话，现在嘉利雅特的人手到处都是，时间紧迫，没有办法拿到新的录音装备了。""你有什么好主意？""纪念堂外的摄像棚里有录像设备仍然运转着，你可以进到那里，通过摄像机记录他们的谈话，然后把录像传给我们。"

走进摄影棚，在葛林的提示下操作三台摄像机，对纪念堂前的瑞德和嘉利雅特进行摄录。首先用1号摄像机跟踪拍摄，听瑞德说道："嘉利雅特，我对你的表现很满意，我们还有些细节得谈谈。"嘉利雅特显然有些不耐烦，看了下手表说道："我们只有不到24小时的时间了，难得你还有心情长篇大论。"瑞德不以为然，道"你公司的人在萨姆森演讲会场布置的时候，我就知道这地方很安全。"嘉利雅特有些自得地说："我有好几个团队，黑箭就是其中之一，我想你指的是他们。""暂且不谈黑箭的事，现在讨论如何使事情进展顺利，你对昨天萨姆森副总统的演讲作何感想？""演讲稿写得不错，他应该给执笔的幕僚加薪了。""他发誓那些稿子是他自己写的。""骗骗家庭妇女还行，我可不信。""你不喜欢萨姆森？""我不信任他，但如果他是一个好用的工具，我们还是要利用的。随便说一句，有件事情你得注意。"



这时两人走到柱子的后边，山姆切换到2号摄像机。瑞德说道："你这是威胁我吗？大家可都是文明人。"嘉利雅特道："我只是提醒你去和费舍尔协商，而不要再浪费时间和金钱。麦吉多（Megiddo）费尽心力财力筹谋此事，不希望任何人节外生枝……就像我说过的，我觉得你选的见面地点很有趣。""为什么这么说？""历史在注视着我们，我们的行动将会被载入史册，就像这座纪念堂，永远地记载着林肯总统的功绩。不过，我还是希望我们不要被写进历史书。""真的吗？我以为你很享受聚光灯呢。""我们可以尽情地歌舞，但不是在舞台上，站在舞台上的那个人，是我们最后的掩护和保障。"嘉利雅特说道。

两人再次转回柱子前面，山姆将镜头切回1号摄像机。"你为什么还要呆在这里？"瑞德问，他显然不愿意看到面前这个狂傲的家伙继续指手画脚。嘉利雅特说："我喜欢每事亲躬，这样才不会放任事情脱离掌控。有些事也需要有点感觉，想像一下，当所有的事情结束后，我们重新站在这里……"

在瑞德和嘉利雅特分手后，山姆决定先去跟踪嘉利雅特，以了解麦吉多这只幕后黑手的信息，瑞德则放到以后再说。进入纪念馆看到嘉利雅特正在打电话，上前抓住他进行拷问："现在这里只有我们两个，说说你和瑞德密谋的事。"开始他还嘴硬，一顿暴打后便老实交代了："老天，你太粗暴了，我们只是被雇来帮忙的小人物，我们在城里安置了三座EMP发生器，今晚就要展开行动，会杀掉一些重要的人。"

"怎么才能找到EMP发生器？""我不清楚，这是计划的一部分，你无法阻止它，山姆，事情很严峻，现在太晚了。""麦吉多，他们是谁？""他们是能影响到这座城市命运的人，包括莫斯科、东京和其他的重要地方……"话音未落，嘉利雅特便被一颗子弹射中后心，随后一名刺客飞快地逃出纪念堂，山姆连忙如影随形追赶过去，希望从刺客身上找出嘉利雅特和第三梯队之间的联系。

一路狂奔，山姆紧紧盯着前面的刺客，穿过林道店铺和大街小巷，途中还有不明就里的警察进行围追堵截，为了不跟丢目标，山姆没有和他们过多纠缠，避其锋芒绕了过去。最后追到一条大道上，眼看着刺客跳上一辆黑色跑车准备逃逸，不想轰隆巨响火光烛天，刺客被幕后的主使者给灭口了。

耳机里传来葛林的通知："事情不妙，有大量第三梯队士兵朝你的位置行进。现在白宫特勤组的人已经在桥边安排了车辆，你得自己解决眼前的麻烦。"抬头望去，不远处是一间咖啡厅，里面有很多的掩体可以利用。在解决掉三批搜索的特种兵后，从咖啡厅后面的小道朝桥头奔去，在那边望到一辆黑色休旅车……

第八话 第三梯队总部（Third Echelon Headquarters）

一辆黑色休旅车停在了第三梯队总部的地下停车场，略带疲惫的山姆从行李厢里爬了出来。他曾经是第三梯队铁血忠诚的一员，此番旧地重游，是为了找到瑞德，象猎豹那样撕裂猎物的胸膛扯出内脏。

这时葛林连线道："已经进入停车场了吗？这座建筑的弱点在于供电系统，地下停车场一端有主、备两台供电变压器，只需一点C4就能切断大楼的供电。现在你要做的是去放炸药，在抵达前台的时候同时引爆它们，这样你便能在备用紧急电源启动之前潜入大楼。""它们都在地下停车场这层？""没错，不过它们在两个单独的房间，不是那么好找，在行动的时候注意别被监视摄像机照到。"



在地下停车场避开守卫和摄像机、探照灯，在两台变压器上放炸弹

接下来要往两座变压器上放置C4炸弹，行动中不能触动警报，只能潜行和暗杀，因此山姆从武器箱里选择了消音武器，长短枪各一支。在行进的途中有很多的探照灯和摄像机，还有巡逻的守卫给潜行带来一定的风险，不过这个对山姆来说是得心应手，驾轻就熟的。在行动的途中，葛林说有名叫查理斯·弗莱曼（Charlie Fryman）的线人正被大楼的警卫搜捕，需要尽快解救出他。放好两个C4炸弹后，山姆乘电梯前往大楼一层前厅。

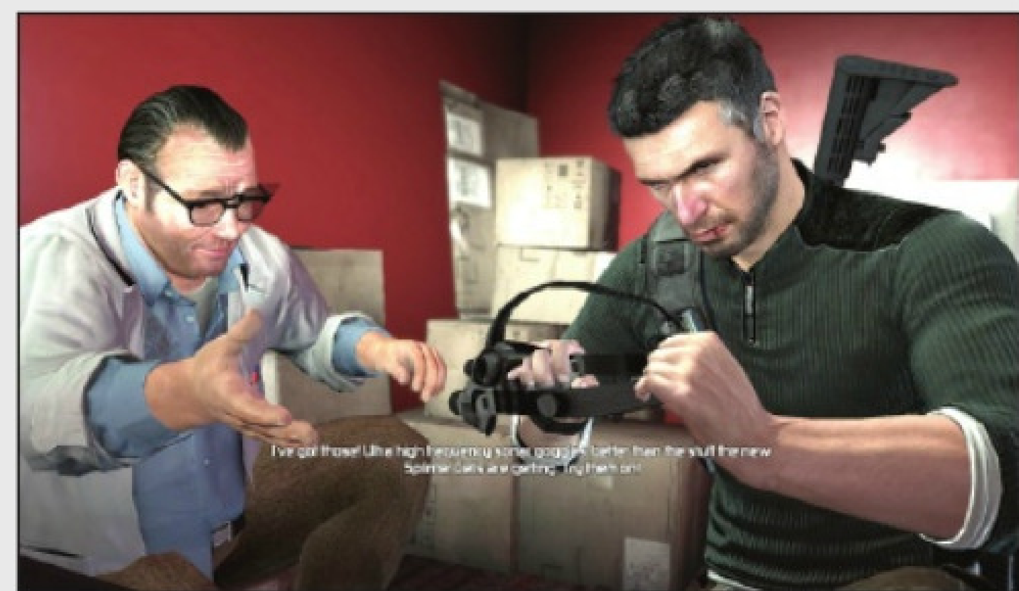

前台小姐拒绝了山姆的访问请求

一如往常的宽敞明亮，窗明几净，环境是那样的熟悉。第三梯队对于山姆来说，一直是正义和真理的化身，多年的谍报生涯中他始终这么认为。然而现在重新踏进这个地方，却是以敌人和猎人的身份，这是他从来没有想过的。

前台小姐是位新人，对山姆说道："对不起，我们的办公室进行常规维修，不对外开放，请明天再来，谢谢。"山姆沉声道："我是来找瑞德的，我的名字是费舍尔，曾在这里工作过。"说着掏出起爆器按了下去。随着轰隆的爆破声，整座大楼暗了下来，接待小姐也吓得花容失色，嗖的一声钻到桌底去了。

"安全警报，主供电系统中断，应急备用电源即将接通……"广播里的语音播报。山姆连忙跃过前台跑到后面的走廊，顺速解决掉三名警卫，冲进即将降落的闸门。

穿过办公区域来到服务器机房，在货架后找到避难的弗莱曼，也就是葛林说的那名线人。这个小胖显然是山姆的超级粉丝，声称在山姆还在第三梯队的时候就满怀敬佩和仰慕。山姆没心情听他的恭维之词，打断他问道："你有什么能帮到我的？"弗莱曼指了指货架上的东西，说道："我搞了一件高频声呐护目镜，比细胞分裂用的还要先进，戴上它可以看清黑暗，可以看清墙壁后面的人，除此之外，它还能看到安全系统的激光探测线。不过，这里有些第三梯队的精英士兵配备了同样的装置，他们也会看到你的。"山姆戴上护目镜试了一下，感觉还不错，于是告别弗莱曼离开了机房。


这位超级粉丝送给山姆一只高频声纳护目镜

在前往瑞德办公室的路上，遭遇到很多特种士兵，这还不是最凶险的，最难过的还是布满感应光线的屋子，戴上护目镜能看到那些移动隐现的光线，一旦阻断光线就会被枪塔当场击毙，因此山姆的动作必须精确迅速。

赶到瑞德的办公室，听到柯宾惊恐万分地呼救，请求瑞德派兵来保护他，这是他们之间交易的一部分，不过现在瑞德已经不知所踪，完全帮不到他。山姆上前捉住他一顿拷打，问道："现在谁也帮不到你，说说瑞德的计划是什么？"柯宾说出实情："瑞德是为麦吉多工作的，他利用第三梯队获取EMP技术和装备，并委托我将它们安装在华盛顿。""他为什么要这么做？""为了总统……他们想在今晚利用EMP瘫痪城里的供电和通信，并除掉考德威尔总统，然后推举副总统萨姆森取而代之，这样麦吉多就能掌控美国的命脉，而瑞德会因此事得到擢升和勋章。""现在问你最后一个问题，也是最重要的，我女儿的事情你知道多少？""我真不知道什么，费舍尔，他们给我一张照片，让我去找一个相貌相似的女孩尸体，仅此而已，若想知道详情，不如去问葛林，我们合作很久了，她应该了解得更多。"

山姆知道此事非同小可，瑞德即将利用EMP武器进行恐怖袭击，以此为掩护刺杀总统，发动政变来夺取政权，另外还有女儿的事情，觉得有必要和葛林谈谈了，于是联线葛林，约定用她办公室的视频电话系统见面。

来到办公室与葛林进行视频通话，她正坐在兰伯特从前的办公室里。山姆问她为何在莎拉这件事情上向他说谎，葛林解释道："那是兰伯特的命令，山姆，他是为了保护你。在他的办公室里有录音系统，办公室里发生的任何事情都会记录在案。在他去纽约之前，他将访问密码给了我，现在我播放一段他的录音，你就会明白这件事情了。"

兰伯特的声音："莎拉·费舍尔？我收到确切的消息，在第三梯队里有内鬼对她不利，想利用她来牵制山姆，届时山姆一定会妥协。我当然不能让这种事情发生，所以我

做出一个艰难的选择，我伪装了莎拉的死，为了使事情做得逼真，让葛林联系柯宾找了一具尸体来替代她，然后将莎拉更名改姓安排在别处过着安稳的隐居生活，这样山姆才不会有后顾之忧。尽管他会遭受失去爱女的痛苦，但他的女儿还是安全的。”

“后来，我向最好的朋友说了谎，告诉他，他的女儿死了，利用他这种失去亲人的悲痛为第三梯队效力。还有更让人沮丧的事情，那名内鬼我始终没有找到，这无论对莎拉还是山姆都是危险的，所以，我只能守口如瓶，让事情维持原状，直到揪出内鬼为止。这些就是事情的真相，或许某一天……”


山姆抬腿一脚将柯宾踢飞

山姆听完兰伯特的录音，心中感到愤懑和悲凉，没想到自己竟被最信赖的朋友欺骗和利用，尽管兰伯特和葛林是为了大局着想，但这三年以来，山姆为此承受了太多的痛苦和悲伤。他发出嘶哑的吼声，像只愤怒咆哮的狮子，在办公室里踢砸发泄着。

“山姆，山姆，听我说！”屏幕那端的葛林喊道：“你必须听我说，过去的事情覆水难收，但现在，我需要你，需要我的搭档山姆·费舍尔……我的分析员破译了你从白盒子拿到的数据，我们知道他们要做什么，却无法阻止它。他们在华盛顿的三个地方安装了EMP发生器，届时将瘫痪整座城市的交通和通讯，现在的时间只够破坏其中的一处，我推荐你去密歇根大街的旧水库，因为那边的发生器离莎拉的住所很近，如果能成功摧毁它，就能救下你的女儿，同时避免这座城市全部陷入瘫痪。”

葛林给维克多打去电话，拜托他前去接应莎拉，然后她会随着瑞德去白宫，试图解救总统，顺利的话，山姆将和她在白宫会合。

现在已经迫在眉睫，山姆必须马上赶到水库那里，摧毁那里的EMP发生器。这个时候，不知躲在何处的瑞德启动了大楼的自毁程序，而得到女儿消息的山姆，恢复了平常的敏锐和矫捷，提枪朝总部大楼的外面杀了出去……

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION 第九话 密歇根大街水库（Michigan Ave Reservoir）

现在的山姆知道了所有事情，知道他亲手杀死的朋友用世界上最好的理由背叛了他，知道心爱的女儿在另一个地方过着隐居的生活，知道他现在要面对的是曾经和兰伯特一起完善的第三梯队。现在他属于自己，现在唯一要做的事情就是赶快跑，如同葛林期待的那样。在亲情的鼓舞下，山姆成为一头敏捷的豹子，力量和速度达到了极致，这才是纯粹而完美的山姆·费舍尔。

山姆赶到密歇根大街水库外面的时候正当午夜，在荒草破败的院落里有几名黑箭佣兵把守着，静夜里能清楚地听到他们的交谈。从铁丝网的孔洞钻进院落，用消音手枪解决掉几名佣兵，剩下的那个穿白衬衫和背心的家伙貌似是个小头目，于是上前拷问：“老实回答，否则扭断你的脖子，怎样才能关闭EMP发生器？”那家伙支吾了半天也无法回答山姆的问题，说普兰提斯抓来了一名女研究员关在仓库里，或许能够解答这么专业的问题。

进入楼里的地下通道，透过管道的缝隙，看到仓库里的普兰提斯正拿枪指着那名女研究员，厉声审讯着。看来得抓紧行动，否则那研究员的性命可就难保了，于是山姆加快了前行的脚步，以凌厉的手法清掉沿途的黑箭佣兵，最终爬到那间仓库的上层平台，攀附在平台边缘，举枪连射，消灭屋里的四名士兵。



“尽管我不认得你，来这儿做什么，我还是要谢谢你，他们要……”山姆上前扶起女研究员，她那张清秀的脸庞写满了惶恐，声音也带着无法抑制的颤抖，显然她在这里遭遇到非人的折磨。“不用谢，那些EMP发生器将在今晚启动，告诉我怎样才能停止它？”山姆问道。女研究员颤声道：“你做不到，有两台发电机连接着EMP发生器，如果其中一台被破坏，那么另一台会立刻启动EMP发生器。”“所以我需要同时引爆两台发电机？”“是的，除非你有两个人，你是和朋友来的吗？否则，你做不到。”

安慰一番女研究员，山姆动身去寻找两台发电机，不过现在身上的C4炸弹用尽，得另外想办法。山姆于是想到了维克多，便连线说明



在庭院里找到放置发电机的高塔

情况，得知他正驾驶直升机载着莎拉赶往这边。维克多让山姆将两台发电机的坐标发送给他，这样他好利用直升机上的火箭同时轰掉它们。

跑过狭长的通道来到出口，听到上面传来杂沓的脚步声，大群巡逻队正在附近搜寻着。耐心地等他们走远再悄悄爬出去，这里是开阔的庭院，巡逻队分散开很容易暗杀。

第一台发电机没费什么力气就找到了，就在一座守备森严的院子里，解决掉守军后上前调查坐标。另一台在相隔不远的院落，这时空中出现一架直升机，猛烈的火力将山姆压制住，险象环生中，他只得凭借灵活的身法和精准的枪法慢慢清掉前面的伏兵。在调查完两台发电机的坐标后，维克多驾驶直升机赶到，一弹将那架敌机给摧毁了，并同时发射两枚火箭将置有发电机的竖塔全部轰塌。

直升机缓缓降落，周遭草木尽偃，山姆绰约地看见机舱里的那位少女，尽管螺旋桨吹起的尘沙打得脸颊很痛，还是努力地朝前挪动身躯，希望能看得再真切一些，那是莎拉吗？

“爸爸？”直升机还未停稳，女孩便跳了下来朝山姆跑来。山姆仔细望着她，一把将她抱在怀里，深情地呼唤着女儿的名字。莎拉在怀中恸哭起来：“我以为你已经死了，他们说你死了！”

这时维克多打断父女的谈话，说：“山姆，抱歉打断你们，我听了黑箭的通讯频道，他们马上开始行动了，剩下的时间不多。尽管很想让你和女儿多聊会儿，可现在得马上走。”

第十话 市区（DownTown District）


来到白宫大楼的正门前，葛林说已打开东边的侧门

山姆和莎拉跳进机舱，直升机在华盛顿的夜空里飞行。维克多的心情似乎不错，说：“各位都坐好了吗，请系好安全带，下一站，宾夕法尼亚大街的白宫。”“葛林在那？”山姆问。维克多回道：“不久前曾和她联络过，她让我去找莎拉，然后她前去阻止瑞德，后来就失去了联系。”山姆沉吟许久没有说话，莎拉劝他道：“我们要去救她，对吗？在你离开的时候，是她在一直照顾我，从来没有走开过，现在我们也不能从她的身边走开。”

这时直升机悬停在空中，维克多道：“不要担心，孩子，我们正在路上，不过得等一会儿，等避开EMP的攻击后再飞过去。”他的话音刚落，两团蓝色的光波在城区辐散开来，所经之处灯火尽灭，一团漆黑，大片的城区电力瘫痪了。“老天，市民们一定不知道发生了什么。”“瑞德，看你做的好事。”山姆低声自语。这时一枚导弹从白宫方向飞来，直升机躲闪不及被击中，开始飘摇下坠。山姆没想过白宫会有空中防御系统，这回他失算了……

维克多临危不乱，凭借着的高超驾驶技巧尝试迫降，最后终于将这架支离破碎的直升机落在了剧院里。幸运的是三人没有受伤，莎拉将一件防弹背心扔给了山姆，山姆穿上它，感受到了女儿的殷切关怀，胸膛涌动着一股暖意。

“山姆，怎么娘们似的慢吞吞？还不赶快滚去白宫。”维克多用他惯用的口吻朝山姆喊道，仿佛就是当年伊拉克硝烟中的那个美国大兵。山姆朝他说道：“我真不想离开女儿，维克多，到现在我还没有机会和女儿说话。”维克多道：“山姆，放心吧，莎拉很安全，我的人手马上到了，现在葛林需要你。”莎拉也说道：“爸爸，做你该做的事情，相信我，我们会在不久见面的。”

山姆告别了女儿和维克多，在剧院前厅解决掉黑箭佣兵来到大街上。这里阴暗死寂，悄无人声，街道上到处是车辆的残骸。走了很远的路才看到有市民活动，有的聚在一起谈论方才发生的事，有的在修理车辆，有的则救助伤员。街上的车辆不时发生爆炸，造成更大的恐慌和骚乱。

在小巷和通往白宫十字路口还有一些佣兵在向市民宣传，他们封锁了道路，阻止人们接近白宫。山姆一路潜行，将敌人的防御瓦解掉，终于来到了白宫外的宾夕法尼亚大街。

白宫是美国总统的官邸，也是美国政要名流的舞台，而在此刻，这座舞台的灯光已经黯然熄灭，更不见任何名流政要的身影，到处走动着表情严肃紧张的黑箭佣兵。白宫大门外停着一辆油罐车，避开探照灯潜行到大门的右侧，山姆用消声手枪射爆油罐引起骚乱，趁敌人防守疏忽的时候从右侧小门溜进前院。杀到芳草如茵的南草坪，这里停放着大量黑箭部队的装甲运兵车、直升机等交通工具，地上躺着很多的尸体，主楼里仍不时传来激烈的枪声，看来黑箭部队已经完全控制了这里，他们正大肆屠杀目击者，这是有史以来白宫经历的最黑暗的日子。

“山姆，你在哪？”耳机里传来葛林的声音。“正准备从前门进入大楼。”“不行，瑞德把大门给锁住了，我把贾桂琳花园那边的门打开了，你可以从东厅那边进去……”

第十一话 白宫（White House）

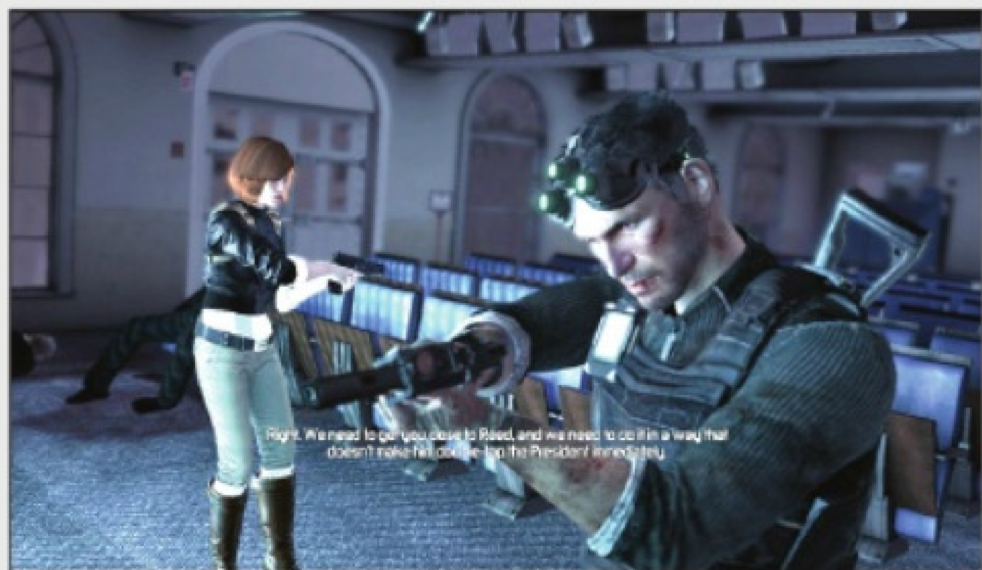
瑞德攻击白宫的计划可谓缜密周详，他先派黑箭部队攻夺白宫血洗清场，然后再去解决掉女总统，这样就可以名正言顺地将副总统推上去。白宫事发，美军很快会空降华盛顿的，为此他也准备了各种应对之策，如果军队在解决女总统之后赶到，那么黑箭就是协助第三梯队拯救白宫的力量存在；如果军队在得手之前赶到，那么他就会让黑箭成为叛乱的替罪羊，用他们牵绊美军，赢得足够的时间去解决掉女总统。

现在瑞德所率的第三梯队已经在白宫里逐个房间进行清场，而总统的特勤局人少势微，难撑大局。

山姆进到白宫东大厅的走廊，见这里寂无人声，地上横七竖八地躺着尸体，血污随处可见。来到大厅解决两名士兵，这时收到葛林的通讯：“山姆，现在有个计划，瑞德把副总统萨姆森安排在舞厅，准备让他接掌总统之职，你现在最好往大楼西翼拜访他一下，然后到媒体接待室来见我。”

二层是总统一家居住的地方，山姆穿过餐厅、起居室和椭圆形厅来到舞厅，看到萨姆森正被一群士兵守护着，尽管他在整个阴谋中只是麦吉多操纵的傀儡，那也是不可原谅的，山姆上前准备教训他一顿。萨姆森一副典型的政客嘴脸，傲慢骄狂，阴险奸诈，一会儿厉声的训斥，一会儿苦苦的哀求，态度是一瞬万变，山姆不愿浪费过多的时间，拔枪射中他的双腿，算是给他点教训。


山姆开枪打断了这名虚伪政客的双腿


在媒体接待室与葛林会合

来到媒体接待室和葛林汇合，山姆认真地检查武器，准备即将到来的决战。葛林意味深长地说：“不论如何，这么做是值得的，山姆，很抱歉。”山姆并没有听出她的言外之意，以为指的是以前隐瞒女儿的事情，遂答道：“别说这些，我们得赶快行动了。”“好，我们需要接近瑞德，并且得采取点手段避免他的怀疑，否则会伤害到总统的性命。”“该怎么做，就怎么做！”山姆没有回头，冷静地回答道。

于是，这位第三梯队的伙伴，在各种行动中提供后勤技术支持的冰雪女王，经常拿山姆年纪开玩笑的朋友，朝他抬起了枪口。“我一向如此，你知道的，山姆。”葛林的双手握住了枪，随后一声枪响在深夜的白宫里弥久回荡。

子弹穿透了山姆的肩膀，他痛苦地蹲在了地上。葛林将他的双手捆绑，说道：“对不起，山姆，我们这就去总统办公室，你现在的样子很适合出现在那里。站起来，快去赶赴总统的约见吧。”山姆背缚双手沿着走廊前行，葛林持枪跟在他的后面。“这么多年来，你一直在欺骗我。”山姆的声音有些沧桑和落寞。“这是为了让我们更好，山姆，再次让我选择的话，我还是会这么做的。”葛林绝决地回答他。



冲进来的美军让总统给拦开了

进到总统办公室，看到考德威尔总统已经被荷枪实弹的士兵控制住了，双手高举跪在地上。瑞德一副胜券在握的样子，表情格外轻松，说道：“你的到来真让我感到意外。干得好，葛林，看来这混蛋已经为机场做的事情付出代价了。”葛林应道：“他还真不容易对付呢。”

“当然了，他可是鼎鼎大名的山姆·费舍尔。”瑞德开始踱着步，胸有成竹的悠然说道：“山姆，如果知道自己由于刺杀总统而被载入史册，会作何感想？诚然，我们的救援比以往的时候来得晚一些，可还是将行刺后逃跑中的你击毙了，这样的剧情很精彩吧！”

“不要太得意了。”这时跪在地上的总统说道：“这里的监视系统会记录下你们的一举一动……”瑞德打断她的话：“你们的摄像机？你们的安全系统？我想它们应该都被电磁脉冲给毁掉了。我们是第三梯队，考德威尔总统，我们切断了所有的消息通道，只要我愿意，可以让你死在两个带着金毛犬的马戏团小丑手里，识相的话就闭上嘴巴，这样你还能多活几秒钟。”

“那不是第三梯队。”山姆说。瑞德继续说道：“当然不是兰伯特的第三梯队，从我接管它开始就不是了。兰伯特死了，从前的第三梯队也跟着他死了。当初就是这位总统准备取消第三梯队的，将整个美国置于忧患之中。”

山姆问道：“所以你就使用EMP武器控制了这座城市，并谋杀现任的总统？”瑞德接道：“是的，这是个艰难的抉择，但它的好处是，可以警醒一个国家，危机是无时不在，无处不在的，每时每刻都不得松懈，这个国家需要第三梯队来保障安全……”

就在瑞德走到身前的一瞬，山姆突然长身而起，迅雷般的出手，将瑞德手中的枪夺下，然后他和葛林同时开火，消灭办公室内站立的几名第三梯队特种兵，然后抬腿一脚将瑞德踢开。

原来，葛林并没有给他上绑，所做的一切都是演戏给瑞德看。葛林上前扶起总统，这位女总统惯经风浪，在惶恐之余很快恢复了大国元首应有的沉静和干练。

瑞德颓丧地坐在办公桌上，意识行动功败垂成。山姆走到他的面前说道：“在军队攻进来之前，你还有几分钟的时间，现在说说麦吉多的事情。”“你并不在意麦吉多，你只是想知道关于你女儿的事。”瑞德无力地叹息道。山姆一枪托砸在他的脸上，喝道：“你少提我的女儿。”瑞德抬起头，用手擦了一下脸上的血，抽搐了下鼻子，说道：“你还没搞明白，不是吗？莎拉不是问题的关键，威胁她只是为了争取到你，继而控制第三梯队，而第三梯队是清洗白宫不可或缺的力量。”

山姆把枪指向瑞德的脑袋，这时他已彻底明白，瑞德就是兰伯特一直担心的内鬼，三年来自己沉浸在死去女儿的痛苦之中，一切都是拜他所赐。就在他即将扣动扳机的时候，一群美军冲进了办公室，朝山姆喊道：“放下武器，趴在地上！快！”

考德威尔总统走过去按住了士兵手中的枪，对他们说道：“长官，感谢你们的及时救援，现在这房间里除了我们之外，我没有看到任何人，相信你也是如此吧。”那名长官稍作迟疑，放下了手中的枪，道：“嗯，好的，总统，让我们离开这里吧！”

现在的总统办公室里，只剩下瑞德、山姆和葛林三个人了。

犹豫再三，山姆还是放低手中的枪，转过身去平复自己的心绪。瑞德见状放肆的大笑起来，说道：“你想在法庭上做我的证人吗？我的确需要一个好的证人。”

“你的审判已经开始了！”葛林走过去对他说道。随后一声枪响，将他击毙在桌子上。

“你不必这么做的。”山姆低声说道，现在第三梯队的内鬼已经伏诛，麦吉多的阴谋也被粉碎，他现在唯一想做的事情就是和女儿呆在一起，于是对葛林说道：“这里的事情已经结束，我想也是该离开的时候了。”“你不能这么做，还有很多事情需要去做。山姆，求你留下来，我现在已不知道该去信任谁。”葛林的声音有点哀伤和凄凉。

山姆轻哼一声，道：“信任？这个词从你嘴里说出来真让我感觉可笑。再见了，葛林。”山姆步出白宫，抬眼望向微露晨曦的东方，仿佛那边有道熟悉的身影正默默地等待着他……



MAJESTY 2 ~KINGMAKER~

王权2——拥王者

■贵州 yago

良	总评 7.8
制作	1C Company
发行	Paradox Interactive
类型	策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	8.2
音效 Sound	7.7
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	7.0

为什么要玩这款游戏

《王权2——拥王者》是《王权2——奇幻王国模拟》的首部资料片，该游戏系列以无法直接操控的模拟策略经营风格而著称。本作中玩家仍需帮助阿丹尼亚帝国国王解决新出现的哥布林族怪物入侵危机，荒诞幽默的剧情风格依旧，哥布林族的加入提高了原作战斗难度，战役模式八关全部打通后玩家还可以欣赏九张单机对战地图，新增的随机地形功能使每张地图具有更多重复可玩性，喜欢原作的玩家可以到这款资料片中来接受一下哥布林大军的新考验。

新作要点

本作中新增的哥布林族怪物作为头号大反派实力强劲，不仅诸兵种皮厚血多，而且对物理攻击抗性很高，尤其拆建筑速度快得惊人。原作中屡试不爽的塔群防御战术面对哥布林的密集进攻完全落了下风，别说火力偏弱的哨塔，就算三座矮人弩塔集群布防，如果没有玩家手动施放建筑维修术支援也撑不住。资料片中各种小怪的袭扰强度也大幅增高，老鼠、亡灵、飞蛇、恶魔、元素怪一样不少，像狼人、熊人之类的强力怪也很早就登场，加上哥布林军的重量级冲锋，在资金有限情况下开局要想力保基地不倒确实很难。战役模式下各关的主线任务和分支任务其实都不难，真正难的是守住以皇宫为核心的基地不被突破。原作中只要在皇宫周边丢三到五座哨塔就能保证固若金汤，自动维护的工人会修理受损哨塔，但本作中哥布林集群冲锋使哨塔甚至弩塔都变得不堪一击，混战中如果再来几只狼人或喷火大龙那简直就是一场灾难。从以上改动不难看出，《拥王者》要求玩家以更灵活的方式夺取战场主动权。包括原作在内每场战斗的胜败其实取决于敌我攻防势态的均衡，皇宫是这座天平的中心点，保住皇宫通关只是个时间问题，皇宫被毁则立即宣告失败，钱再多英雄级别再高都没戏。哥布林这个种族显然是专门针对塔防战术而设，防御力量被削弱后要保持天平的均衡只能降低进攻强度，换句话说就是要尽早摧毁怪物兵营，打掉那些无限刷怪的巢穴。如果没有其他种类怪物的疯狂骚扰，全力对付哥布林一家其实并不难取胜。因此本作中如果开局资金充裕应该迅速造领主大厅召唤领主英雄，以强势攻击扫清地图，如果钱不够那就老老实实建战、牧、弓三大基础公会，全出一级英雄，只要数量够完全能打退初期小怪进攻，几场战斗下来升级后立即出征怪物巢穴，越早摧毁出怪点，基地防御所承受的压力就越轻。

每关战斗结束后玩家可从麾下英雄中挑选一名升职为领主英雄，领主英雄可保留现有级别、装备、道具，玩家修建领主大厅后可花钱召唤领主英雄出场助战。战斗初期一名高级别领主英雄的出现可迅速扭转乾坤，但领主英雄的出


实力和身价一样强大的圣骑士

场费是个大问题，要请圣骑士、矮人战士、法师等强力职业的领主英雄出场需支付一大笔钱，即使战士、牧师这样的基础职业级别提高后身价也会暴涨。开局初期经济捉襟见肘，既要升级皇宫又要尽快出矮人弩塔，哪里还有闲钱请这些明星大神。各职业领主英雄中性价比最高的当属弓箭手，出场费和盗贼一样低廉，远程火力移动速度快，自主活动范围广，同等赏格下对探索旗帜响应最快。不幸的是资料片同样削弱了弓箭手，弓箭手的远程物理攻击对哥布林造成的伤害很不理想，一旦遭到包括萨满在内的哥布林群围攻，孤身走江湖的弓箭手领主英雄必死无疑。就资料片中的实战经验来判断，最适合对付哥布林的职业是法师，然而一位法师领主英雄的出场身价对开局初期的国库来说无异于天文数字。对这个尴尬困局，笔者建议仍然全力培养一名弓箭手领主英雄，把领主大厅建在皇宫外侧敌人来袭的方向，让经常出没于此地的领主英雄有更多机会协助防守，同时耐久度高达1000的领主大厅也可以吸引敌人火力，为防御塔群消灭来犯之敌争取时间。弓箭手领主英雄对付哥布林不行，但用来探路和清小怪巢穴仍然一如既往地犀利，进入中期后还可以组队配个牧师提高生存率。等到清光小怪巢穴确保基地安稳后，再积攒资金召唤法师或圣骑士等强力领主英雄发动对哥布林基地的致命打击。在原作中每关只能召唤三名领主英雄，玩家可以让现有领主英雄冲入敌群送死，然后就能召唤第四名新领主英雄，之后再从墓地复活阵亡的英雄，如此循环可以让更多领主英雄同关出场。而本资料片已修正这个BUG，无论现役领主英雄是死是活，玩家都无法招募新领主英雄。

组队可以大幅提升英雄的战斗力和生存率，但组队需要先将皇宫和铁匠铺都升到二级，光这两样就得3000金，再加上修建酒馆和升级相关技术合计将近4000金。完成这一系列升级后，玩家还得有至少四名英雄可组队，组队要求必须有战士和牧师，建公会招英雄又得花上一大笔钱，加上前后所需的时间完全不是开局初期的经济所能承担得起。因此本作开局的最佳策略一是建领主公会召唤高级弓箭手抢占优势，二是多造基础公会，全出一级英雄，配合二级哨塔守住皇宫绰绰有余。随着级别提升还可以组队出击，最终由防守反击转为全面进攻。



战役攻略

第一关 黑夜之眼（Eyes in the Night）

黑蛇爵士（Blackviper）的城堡最近在闹鬼，一到晚上就有无数发光的眼睛出现，被吓破胆的爵士带着仆从弃城逃走后，作祟的鬼怪们开始围攻城堡，此时恰逢国王陛下亲临当地视察。本关首要任务为坚守城堡75天直到援军出现。开局基地位于地图左下位置，来自四面八方的野兽频繁侵袭城堡，尽快建造战士、牧师和弓箭手公会组织防卫部队，同时在皇宫北面放两座哨塔增强防御火力。很快皇家顾问会提示地图左上方有一位隐居的兽王大师鹰眼擅长驯服飞禽走兽，如能招募他助战必然事半功倍。不过这位鹰眼大哥眼界忒高，必须先将皇宫升到三级并在基地建造一座弓箭手公会，然后插探索旗帜派弓箭手到鹰眼所在地联系才能达成联盟关系。成功招募鹰眼能降低野兽攻击强度，但完成这个分支任务需要不少时间和金钱。开局后不久从北面而来的哥布林部队也会开始攻击基地，皇家顾问指出哥布林公会位于地图东北方，如果能派英雄去将其摧毁可以大幅减轻己方基地所受压力，但这个分支任务和招募鹰眼一样有点难度，南下的哥布林部队数量多速度快，基地防守所需兵力捉襟见肘，哪里还能抽调多余部队远征敌基地？建议早出矮人公会，升级建筑维修术，修造火力更强的矮人弩塔，市场和铁匠铺放在南面，对敌群中的巨熊、狼人和哥布林要挂攻击旗帜悬赏优先解决。只要能撑到第75天，以上两个分支任务不做也能过关。



组队可以提高英雄战斗力和生存率

第二关 宁静的代价（The Price of Tranquillity）

与哥布林族的战争有扩大化的趋势，越来越多的哥布林怪涌入本国境内，防守薄弱的奥肯多城遭到袭击急需增援。本关首要任务是修建七座矮人弩塔，开局基地位于地图中央，先造战牧弓三大基础公会出英雄抵御小怪骚扰，基地西南有贸易站，就近放座市场增加收入。尽快将皇宫和铁匠铺升到二级，接着建矮人公会，之后才能造弩塔。矮人公会竣工后，如果资金充裕可考虑升级建筑维修术完成分支任务。在这个过程中敌人的攻击力度会逐渐增强，来自右下方的飞蛇、小龙开始不足为虑，但后期登场的喷火大龙相当难缠。哥布林萨满在基地附近施法开启传送门召唤的食人巨魔也让人头疼，尽快摧毁这些传送门完成分支任务，但之后仍会有食人巨魔从北方不断来袭。建议在皇宫以南集中修建矮人弩塔，五座集群弩塔足以对付强大的喷火大龙，北面的哥布林和食人巨魔主要靠英雄们抵挡，建造酒馆升级组队术，将英雄们变成小队，每队带上牧师可提高生存率。建议中期再补建弓箭手公会和法师公会增强防御火力，保持经济持续增长的同时升级铁匠铺提升英雄战斗力，有时候北方的食人巨魔和南面的大龙会同时发动攻击，努力撑住直到建好第七座弩塔即可取得胜利。

第三关 有毒鲜血（Poisoned Blood）


尽快摧毁周边小怪巢穴

王国北方多个省份也遭到攻击，哥布林们利用一种可使人筋疲力尽的毒药战无不胜，据说东北行省有一位药剂师会配解毒剂。开局位于地图中部偏右，首要任务是配制解毒剂，但这个目标需要分几步才能完成。先升级皇宫和铁匠铺，造战牧弓三大公会出英雄清剿骚扰小怪，建市场推动经济发展，造矮人公会后在皇宫北面紧密布防三座弩塔，只有弩塔群才能勉强挡住从北面南下的哥布林部队。当防御体系足以扛住来自四面八方的攻击后，利用探索旗帜派出弓箭手跑地图，摧毁周边怪物巢穴减少基地承受压力。要配制解毒剂需先建一座法师公会，然后再建一座魔法市场。在地图西北方有三座古代箭塔遗址，扫清周边怪巢后插探索旗帜占领，之后可用建筑维修术或等待工人自动前往修复古代箭塔，占领并修复至少一座古代箭塔即可完成分支任务。接下来的任务是在地图上的三处商业点修建贸易站，不过建议这一步放到清光全地图敌建筑后再做，否则敌人的骚扰很令人头疼。三座贸易站完工后，一名草药师会从地图西北角出现，给他插个高赏格的保护旗帜，确保其安全抵达基地，如果此前已摧毁地图上所有敌建筑，这个护送任务会变得很简单。草药师到基地后，从魔法市场里生产一瓶解毒剂即可过关。

第四关 克罗姆之怒（The Wrath of Krolm）


修哨塔也可以截击敌方运输车队

哥布林人侵克罗姆蛮族领地，双方爆发激烈战斗，这时如果出手帮助克罗姆蛮族肯定会赢得他们的友谊。开局基地位于地图中部，主线任务是摧毁位于地图东北角哥布林村庄内的七座建筑。开始仍然先构筑基地防御系统，招募英雄并造弩塔群直到能抗住包括狼人、熊人的疯狂进攻。很快地图左下角的黑暗男爵城堡亮相，这位男爵通过右下角的沿河小道反复向哥布林军偷运强壮药剂，玩家如能拦截男爵的运输车队可以完成分支任务，但车队会持续出现直到男爵城堡被毁，一旦有一支车队顺利抵达东北哥布林村庄，这个分支任务就会以失败告终，同时哥布林军的攻击强度也会大幅提升。其实对付车队最好的手段是法师公会升级出的单体闪电术，丢几座建筑或派弓箭手探索露出右下角河边小道，当皇家顾问提示说有车队出现时立刻将主画面切换到小道附近，看到驴车立即按空格键暂停，然后对驴车施放闪电术，一击必毁。等待基地防御体系接近完美后，造酒馆组队远征男爵的城堡，推倒后继续探索地图，逐步摧毁所有野兽和亡灵怪巢穴，最后留下东北角的哥布林村庄让英雄们练练级，或者径直挥师北上踏平哥布林的村庄结束本关。


愤怒成年元素怪的报复

第五关 护犊情深（Parental Care）

在克里普特驻扎期间，弓箭手们不慎杀死了闯入营地的一只小元素怪，被激怒的大元素怪们开启传送门准备召集同类大举报复。本关开局基地位于地图左下角，首要任务是摧毁位于北端的元素传送门。开始已有市场和弓箭手公会，建造战牧公会，在皇宫东北角修筑哨塔抵挡敌袭，己方基地左侧和下方贴近地图边缘处隐藏有三座恶魔传送门，为杜绝后患要及早挂攻击旗帜予以摧毁。在左下修建贸易站增加收入，同时升级皇宫和铁匠铺，尽快出矮人公会和弩塔巩固防御圈。克里普特的黑暗女神可破元素传送门的无敌护罩，但黑暗女神需要一名牧师作为祭献。当任意一位牧师升到10级后，该牧师会自动前往地图右下角的黑暗神庙并升级为亡灵女祭司，对神庙插个探索旗帜派弓箭手去联系后即可获得神庙和亡灵女祭司控制权，神庙赐予的瘟疫破坏术可大幅削弱群敌攻击力。很快地图右上角出现哥布林营地，一位哥布林大萨满调动兵马不断进攻我方基地，如果能将其击毙可降低哥布林进攻力度。不久后来自地图北端的大元素怪和从东面



评说 快速模拟战的得与失

在各种魔幻题材的作品中，很少看到哥布林能有《拥王者》中如此风光的形象，大多数时候这些绿皮肤的小个子们不是饱受欺凌的对象就是为虎作伥的蠢材，即便真想兴风作浪通常也得拉上个强力盟友才能成大事——比如《战锤400000》世界设定中的哥布林和兽人就被划归成一家统称绿皮族。哥布林族的出现提高了《拥王者》的战斗难度，但源自《王权2》的本质始终没有变，那就是以皇宫为核心的基地防御战，皇宫存则万事好说，皇宫毁则一败涂地。这项设定决定了游戏的快节奏战斗风格，但同时也抹杀了非直接操控的许多乐趣。模拟经营类游戏通常都是慢节奏作品，玩家通过调整因果链上的各种可控因素获得不同结果，这是一个循序渐进却饶有趣味的过程，比如EA的《模拟人生》系列。与同类型的《工人物语》相比，《王权》系列把大部分游戏焦点放在了战斗上，急匆匆建塔招兵只为挡住涌向皇宫的密集怪群。如果没有那些追随旗帜和赏金的可爱英雄们，这种高强度的攻防战斗其实很乏味。为了弥补快速战斗导致通关时间过短的缺点，制作者们只能尽力提高游戏难度，或迫使玩家反复刷关为领主英雄练级，新增的随机地形功能其实也是为了减少玩家在反复刷关练级中不可避免的厌倦感。如果能取消皇宫在战斗中直接决定胜负的作用，相信这款游戏可以带给玩家更多回味和留恋。

来的喷火大龙会使基地的防御体系承受极大压力，这时是本关胜败的关键，必须有三座以上的矮人弩塔才可勉强撑住，尽快让英雄们组队前往地图东侧摧毁龙穴减轻基地压力。从北面出现的大元素怪活动范围很大，建议不要在地图北面修建贸易站或神庙，先解决地图上的野兽和亡灵巢穴，再收拾东北角的哥布林营地，最后集中兵力进攻火焰谷中的元素传送门。在保证基地安全的前提下，玩家可以利用传送门会反复刷怪的特点插个探索旗帜让英雄们深入虎穴练级。

第六关 火与冰（Fire and Ice）

失去大萨满后哥布林军居然频频发动疯狂进攻，看来指挥哥布林的另有其人，弓箭手公会获得的一份情报显示，哥布林们曾将某处山谷的入口堵死，看来那山谷里一定有蹊跷。本关首要任务是找到哥布林的指挥官，开局基地位于地图左下角，哥布林大本营在右上角，但中部山谷路口被无数巨石堵塞。要开启路口必须先帮助右侧的冰法师神庙消灭骚扰的狼人、巨熊等野兽。清光袭击神庙的怪物后冰法师会自动施法轰开挡路巨石，路口一旦打开哥布林军也会涌出，建议先别做这个分支任务，当务之急仍然是建立完善的基地防御体系。铁匠铺和市场放左下角，以至少五座矮人弩塔环绕皇宫，防御重点聚焦于北面和东面，弩塔外围还可修建领主大厅之类血高建筑吸引敌火力。防御工事略微成型后，出英雄组队进攻周边地区的野兽巢穴，替神庙解围后获得一名冰法师以及神庙控制权。路口打开后基地承受压力剧增，迅速探索地图清扫各处小怪巢穴，当在雷达地图上看到哥布林军成群来攻时，建议返回基地手动施放建筑维修术和群伤魔法等技能协助防守。东北哥布林大本营外有多座箭塔环卫，强行进攻必然伤亡惨重，在地图上的三处圣地建造两座海利亚神射手圣殿，海利亚之神将显灵瞬间摧毁所有哥布林箭塔。摧毁所有哥布林建筑后，进入地图东北角的山谷见到一只手持双弩的巨型哥布林正在逃跑，原来这才是哥布林真正的幕后指挥者。


帮助冰法师消灭神庙附近野兽

第七关 神庙之路（The Road to the Temple）

哥布林首领肯定逃跑去了主神庙，必须尽快找到通向主神庙的道路，将这伙歹徒彻底歼灭。本关基地位于地图中部偏下一点的位置，开始的任务是在30天内找到哥布林村庄。如果没有选择随机地形的话，哥布林村庄就在基地西北方，不过强烈建议先别派弓箭手过去开地图，当务之急仍然是争取时间巩固基地防御，否则一旦发现哥布林村庄反而会给自己引来更多麻烦。升级皇宫和铁匠铺，出矮人公会上弩塔群，初期的小怪骚扰可由公会新出的战士、牧师打发。等到第25天左右时插探索旗帜派出弓箭手前往西北方找到哥布林村庄，此后基地将面临更多哥布林军的袭击，同时在哥布林村庄西侧的法阵中，有一名哥布林大萨满会施法在我方基地周围召唤哥布林传送门，必须尽快干掉大萨满才能中止基地周围不断出现的传送门。推荐从基地北面小河的左侧迂回到哥布林村庄后面奔袭这位大萨满，但这家伙实力不弱，而且身边还有一群跟班。最好等铁匠铺技术升级完毕，让领主英雄参与组队，先扫清路上的亡灵巢穴，多个小队同时发动攻击即可将其干掉。解决大萨满后基地压力骤减，此时可放心探索地图搜剿各处小怪野兽巢穴，最后集中兵力向西北哥布林村庄发起总攻，摧毁村内12座建筑物获得胜利。


清干净地图后再收拾哥布林的村庄

第八关 主角，南瓜和哥布林神庙（The Avatar, the Pumpkin, and the Temple of Grum-Gog）

终于找到了哥布林的主神庙，不过这场战斗从开始就充满了疑惑，为什么对征服世界毫无兴趣的哥布林会攻击黑蛇爵士的城堡？本关首要任务是摧毁哥布林神庙并消灭双弩哥布林首领，开局基地位于地图中部偏下的位置。哥布林营地在东北角，哥布林首领在地图正北顶端巡逻。开始先稳固基地防御，然后清剿周边野兽小怪巢穴完成分支任务。先集中兵力摧毁地图西北角的吸血鬼城堡，然后是地图西南角的龙穴，接着向基地正西方派出弓箭手侦察，在湖边找到兽王大师神殿后获得控制权，升级神殿内的混沌护盾法术，后期要发动总攻时对指定地点施放混沌护盾术，兽王大师会放出狼虫虎豹扑击助攻。铲平各处怪物巢穴后进军地图中部，在有发光卷轴处修建一座法师公会并升到三级，汹涌而来的哥布林大军绝不会放过这座法师公会，因此务必在周边部署足够数量的二级哨塔或弩塔。基地抵挡哥布林进犯的同时，也要尽快让英雄组队出击，冲到东北角哥布林营地里去拆建筑，逐步蚕食掉哥布林兵营后一举摧毁神庙，最后再集中兵力歼灭正北方来回走动的双弩哥布林头目。理想的战术是先在附近修造防御塔群，然后诱其进入火力圈可以更快将其放倒。


哥布林的主神庙

通关后皇家顾问在哥布林神庙里找到一个插有箭杆的大南瓜，箭杆上标有黑蛇爵士的徽记。原来是哥布林们在城外野地里举办火烛南瓜节，黑蛇爵士以为闹鬼，胡乱开弓放箭射中哥布林的圣物大南瓜，愤怒的哥布林为了报复才向人类王国发动疯狂进攻，他们侵袭北方诸省只是为了搜寻逃跑的黑蛇爵士。原来这场令人啼笑皆非的入侵战争居然是因一个大南瓜而起，不过最终击败哥布林大军的国王陛下仍将在史书上留下辉煌的丰功伟绩。

林晓：这篇小说的题目你没看错，是“一线声机”而不是“一线生机”。鉴于文舟同学惯常的幽默表现，他采用这样的题目那当然是“别有深意”。至于究竟是何种“深意”，你得往文章的字里行间里看。文舟是个奇幻小说家，所以喜欢《魔兽世界》就自然而然，以前剧场发过他的一篇魔兽背景的小说《杀龙》，很受好评。这篇《一线声机之汉堡包版》也是魔兽背景，不过完全是另一种风格，希望你也能喜欢。文章较长，分三次连载。





一线声机之汉堡包版（上）

■北京 文舟

你知道要是一个汉堡包开口说话，那真是一件很让人为难的事。

“救命啊，有人听到吗？上帝啊，快有人听到，救救我吧！”

杰明正打算对着满洒沙拉酱的汉堡包咬下去，汉堡包发出了类似女人尖叫的声音。

“汉堡包说话了！”杰明吓得险些将汉堡包丢在地上，随即起了疑心，“等等，是谁这么讨厌，不要拿我的早饭恶作剧。”

他是一名受过高等教育的大好青年，知道有一种魔法可以让相同的东西传递声音。在他就读工程学院的时候，魔法研习社的学姐们经常用吃饭的叉子吓唬不知道在哪里的人。那种原理叫做“共振增效”。不过汉堡包……

“谢天谢地！先生，您千万别生气。”听到有人回话，汉堡包发出一把真情一把泪的抽泣声。

“够了。我很饿。”杰明生气地说，“我昨天画设计图到凌晨两点，我要吃早饭。”

“不要咬，先生不要咬！拜托，求求你！”汉堡包用尖叫声把生菜叶停留在杰明的门牙下，“求求您听我说话，我被绑架了……”

“真讨厌，我要吃饭！”杰明生气地喊了起来，那夹着生菜叶子的汉堡现在看起来像是吐着绿舌头流着白色口水的一张嘴，而他正要和那张嘴对啃。“不管是谁都不能破坏我的食欲，我很饿！”

杰明拿起牛奶咕嘟嘟灌进嘴里，然后张大嘴一口向汉堡包咬去。但是汉堡包哭起来了。

“先生，我不能相信您如此没有同情心，竟然不能花几分钟来听一下汉堡包的讲话。您知道世界上两个大小相同的汉堡包是多么难得？您是我唯一的希望了。”

杰明第二次舔到生菜而无法下嘴。那声音如此凄惨，以至于汉堡包好像在他嘴里发抖。“好吧，反正我的食欲也毁了。”杰明无可奈何地将汉堡包放了下来，“你说吧。”

“昨天夜里，有人杀死了我的奶妈，将我打昏带走。我现在不知道这里是什么地方，也不知道发生了什么。”汉堡包说着哭起来，“这里很黑，我只有一个汉堡包……”

“嗯？你还有奶妈？还怕黑，哈哈……你还有汉堡包？”杰明大笑，“这听起来像真的。好了，不要再和我开玩笑了，我服了你了。”

“这是真的，我没有和您开玩笑！您叫什么？”

杰明怔了一会儿，渐渐意识到这事情有些不寻常：“杰明，杰明·温斯顿。”

“杰明先生，我叫兰妮·艾丝琳，住在本城北区光明道五十八号，二十岁。您可以去那里看一下，但是拜托您先去报告治安官吧，就一会儿，您有马么？”

“我有一头骡子。”

“越快越好，那些人心黑手狠，我不知道他们要对我干什么。”

“好吧，就相信你一下。但是我觉得我像个大傻瓜，要治安官也和我一样对着汉堡包讲话，你觉得人家会相信么？”

杰明哈哈笑着，突然感觉有些异样。对方没有回答，所以他对着汉堡包：“喂喂，你还在么？”

汉堡包里传来细微的惊恐的声音：“你要干什么？你们一定是搞错了，我

没有得罪过你们……啊，放开我，求求你们，不要碰我……”随即是男人的惨叫和响亮的耳光声，似乎兰妮咬了对方，有人骂道：“贱货！把你知道的都说出来！”

“我什么都不知道，真的不知道。呜呜……”汉堡包里传来凄惨的兰妮的哭声，“放过我吧，我真的什么也不知道。”

“我们十几人全都栽在你手里！你父亲背叛我们，杀我的人！”对方咬牙切齿骂道，“给你父亲写信，让他老老实实给我们酬金。要是死，大家一起死！我会让人轮奸你，直到你死，然后把你的裸尸挂在广场上，让你老子永远抬不起头做人！”

“我爸？我爸爸去世很多年了。”兰妮一说话就挨了好几个耳光。被打的声音从汉堡包里传出来，听得杰明心惊肉跳，生菜叶也上下乱颤。

“你知道个屁！”那人骂道，“你就写‘给父亲，不付钱我就死定了’。写得凄惨点儿！不然我在信上加上你的血！”

“我写，我写就是了。”兰妮哭着说，“您让我怎么写我就怎么写，求您不要伤害我。”

“上帝呀，是真的。”杰明吓得手足无措，“我立刻就去行政大厅找治安官。”

杰明冲出房间骑上自己的骡子，一手拿着汉堡包疾驰。

有人见到他在骡子背上颠颠倒倒，大笑道：“杰明，你的骡子不好骑，就不要再急着吃东西啦！”

“不是那么回事！”杰明没空搭腔，风风火火往城堡里赶去。

行政大厅在主城堡的一侧，监狱在行政大厅的地下。

杰明一进城堡就拉住吊桥边一名执勤的小队长：“这位大哥，有紧急情况，有人被绑架了！”

“你看起来不像。”那小队长瞪了一眼他手里的汉堡包，“去里面，我们只管站岗。”

杰明一句话咽回肚里，急匆匆赶向大厅。

汉堡包里传来兰妮啜泣的声音：“杰明大哥，你还在么？”

“在。我就到行政大厅了，我会把汉堡包交给一位警官，你和他说。”

“好的。”兰妮哭道，“他们拿着我的信走了，但是我根本没有父亲，我父母都去世好几年了，我父亲是军官，为公爵大人战死的。我和弟弟住在一起。对方拿到信发现搞错了人，就会回来杀了我的。”

“你别急，你别急！”杰明冲进行政大厅，突然发现这里和暴动差不多。数十人戴着镣铐被士兵按在墙角，有人高声叫道：“我们是无罪的！我们犯了什么错？”士兵们则用盾牌镇压，为首的骑士正在暴怒中，用一根棍子劈头盖脸地打：“给我闭嘴，你们这些叛徒，都蹲下，用手抱着头！”

“不是吧？”杰明小心地举着汉堡包，以免唯一的联系工具被混乱的人群撞毁。他在大厅里寻觅了好一会儿，才找到一个看似有空的人。

汉堡包里传来兰妮的声音：“发生了什么？”

“这里很乱！有暴动！”杰明对着汉堡包喊道，“我找到一位有空的大人，你和他说！”

兰妮说：“好的。”

杰明拉住一位上了年纪的老骑士，那位骑士大人正在整理乱七八糟的档案，一面嘟囔着：“啊，二十多年了，到最后在这里终老。每天都是这么乱……”

“大人，麻烦您听听这个。”杰明把汉堡包递过去。

老骑士看了他一眼：“听什么？”

“这个。”

兰妮从汉堡包里传出来的声音被大厅的混乱所掩盖，耳朵已经有些不灵敏的老骑士根本就听不见。老骑士接过汉堡包：“哦，来的正是时候。要是有杯茶就更好了。”张口便咬。

“不要！”杰明一把将他拉住，从虎口下救出汉堡，“您仔细听听有人说话。兰妮小姐，请大点儿声。”

“我不敢。”兰妮怯生生地说，“有人听到么？我被绑架了。”

“啊，汉堡包说话了！”老骑士胃口大倒，“谁会分明是你塞给我的！把它拿走，快拿走！”

杰明一把拉住老骑士的领口，无奈道：“大人，这只是一个传声的工具。我再说一遍，有人被绑架了。”

老骑士把汉堡包塞回杰明手里：“够了，我不想听这些废话，我讨厌你们这些无所事事的年轻人，仗着学过一些先进的工程技术，就来拿我们这些老家伙打岔。把它拿走，快拿走！”

“救命啊！”杰明突然一声歇斯底里地大叫，吸引了大厅里所有人的目光。杰明干瞪着眼睛：“救命！有人被绑架了！竟然没人管么？”

“重案组在地下。”老骑士指指楼梯，慢吞吞地说，“你得去地下城，和格雷勋爵去说。当心别让那些饿昏了的罪犯抢了你的汉堡。”

“多谢你啦。”杰明愤愤地说着，走向通往地牢的楼梯。

“发生了什么？”兰妮问。

“没事，和我预料的一样，那个老混蛋无法接受一个汉堡包讲话。”杰明说，“不过格雷勋爵不会，他见多识广。”

“等等！快停下！”兰妮害怕地叫起来，“你的声音不清楚了，你是不是在什么封闭的地方？”

“我？正在往地下走，格雷勋爵的办公室在地牢里。”

“快停下，后退啊！”兰妮大哭起来，“那里太深了，会隔断我们的联系。我好不容易才找到一个能说话的人，这法术用汉堡包成功的几率太小了，要是和你的联系中断……我不知道能不能再次接通。”

“但是不下去的话……噢，天哪，有人在么？格雷勋爵，我有急事要找格雷勋爵！”杰明急得大叫，可就是没有人理。

“天哪，他们回来了。”

汉堡包里传来轻微的声音，似乎兰妮把汉堡包放在什么地方又用衣服盖了起来。杰明往回跑了几步，把汉堡包贴在耳朵上。里面传来细微的男人的怒吼：“把那件证物拿出来！我们需要那件证物，从小在你身上的！”

“什么证物？”兰妮害怕地说，“我不知道有什么证物。”

“你还有一个弟弟，你还



绑架汉堡包？

有一个弟弟是不是？他在寄宿学校，是不是？”男子似乎在掐兰妮的脖子。伴随着兰妮无助的惨叫，那男人恶狠狠地说，“你和我们耍花样！要不是暂时还需要你完好无损……哼，我们抓了你弟弟来你就老实了。”

“咣”的一声，门关上了。兰妮在地板上哭着，杰明听到她凄惨的声音，心都碎了。

兰妮呜咽道：“杰明大哥，我全靠你了。快到中午了，我弟弟会到学校外面吃午饭。我弟弟周一到周五都在郡立公共学校寄宿，他才六岁，很容易就会被抓走的。”

“我马上去。”杰明掉头往外跑，推开挡路的人，骑上他的骡子直奔郡立公共学校。“我的天啊，我根本不知道你弟弟什么样，穿什么衣服，也不知道他叫什么。”

“他叫兰德，金头发，应该是穿着蓝色有黑边的袍子。”

“这是不是说您也是一头金发？嗯？”

杰明所在的这个郡在整个王国的地位很高，经济发达，士兵武装度高，领主特别重视教育和法制。除了检察院的独立司法制度在全国堪称楷模之外，城内拥有全国最大的工程学院和魔法文化交流中心。领主在城内开办公学，无偿为十四岁以下儿童提供接受文化教育的机会。很多市民以生活在本郡为傲，领主瑟莱德丝公爵出任下届王国总理大臣的呼声很高。

杰明风风火火冲向寄宿学校，一名护校的士兵在门口拦住了他。“给我站住，把你的骡子牵到那边去。要接孩子的话，得到外面去排队。”

“那就来不及了，我得进去！我要找个孩子，叫兰德的孩子。”杰明急着往里走，但是守卫也有他们坚持的理由，一把剑立刻顶在了杰明的脖子上。

“你看上去不像家长，也没有入校的通行证，你不能进去。”

“但是……嘻！”杰明突然看见几个强壮的男子穿着精英卫士的制服走了过来，连忙躲到一边。

“我们来找个小男孩。”为首的人蛮横地说着，亮出代表阶级的上尉徽章。学校的护卫立刻低着头让开：“您请进，大人。”

“上帝呀。”杰明惊得在墙角直跳，“兰妮小姐，劫持你的人难道是郡统帅部队的精英军士？我看到他们了，为首的是个上尉。”

“我不知道……”兰妮哭着说，“他们看起来像，但他们根本不是好人。”

杰明急道：“我们怎么办？这就是找了治安官也没有用，得去检察院找宪兵队。”

“先别管那个了，拜托你先找到我弟弟，要是他被抓住，天哪，我真不知道该怎么办。”

兰妮哭得杰明心慌意乱，这时候学校的钟楼“当当”敲了起来，正午了，学校下课。小孩呼啦一下从屋里冲出来，喊着各种食物的名字。那些精英军士站在人群中间来回看，杰明也紧张地在人群中寻觅：“蓝色带黑边的袍子……蓝色带黑边的袍子……上帝呀，那是校服！”

这时候为首的上尉大声叫道：“兰德·艾丝琳？”

“谁叫我？”一个金头发的小男孩一应声，立刻被一把捏住，扛在肩头带走。“放开我，你们干嘛！”小男孩挣扎着，很快他的嘴被堵住，手臂也被绑起来。为首的上尉对学校守卫说：“这是城堡的事，你们少管。”

学校守卫便只能弯腰行礼：“是，大人。”

“噢我的天，噢我的天。”杰明六神无主，对着汉堡包说，“他们抓住他了。”

“上帝呀！”兰妮在汉堡包里发狂般惨叫。

“我可打不过他们。我得去检察院，这是唯一的希望了。”杰明想起这事情和统帅部队有关，就脸色发白。“别紧张，别紧张，会有办法的。”

谁知就在这时，那学校守卫报告说：“刚才有个青年男子也来找兰德，神色焦急，我怀疑他和您的公务有关。”

几个精英军士相互交还了一下眼色，为首的上尉问：“他在哪里？”

“那是他的骡子，刚才还在……噢！给我站住，他骑了我的马！”学校的守卫大呼小叫，望着杰明绝尘而去。这时候门口堵的到处是小孩，追赶已经是来不及了。

“你这白痴！怎么可以把马拴在门外！”为首的上尉大骂。

“您也看到了，这里到处是小孩，我只能拴得远一点儿。”守卫急得两眼发红。

“别管那人，也许和我们无关。”有人将肩头的小孩往上推了推，“我们得到我想要的了。”

为首的上尉点点头说：“没错，走吧。”

杰明偷了军马，朝着检察院疾驰。马比骡子的速度可快多了，骑起来也特别稳。“我就到检察院，那里离这里不远。你尽量拖延时间，拿些谎话糊弄他们。”杰明一面朝汉堡包说话，一面检查着马匹的装备。“噢，上帝，这里还有一把十字弓……可是就算有这个我也打不过他们。”

兰妮央求道：“全靠你了。”

杰明一直冲进司法大堂，大声地喊叫：“检察官大人！检察官大人！”

有人拦住了他：“站住，请您不要慌张，您有什么事？”

“有一起凶杀案。救命啊，我必须立刻见到检察官大人。”

“凶杀？检察院是必须立案才能够办事的，出于安全的考虑也没有直面检察官大人的先例。请您把案由简单地陈述一下，我会按照情况来帮助您处理这件事。”

“那个，就是……什么路来



着。”

“北区光明道五十八号。”兰妮的声音。

“对，北区光明道五十八号，有人被杀，一位小姐被某些士兵劫持。”

宪兵四处寻觅：“我怎么好像听到有回音。”

“对了，麻烦您把这个汉堡包交给检察官大人，检察官大人就会立刻明白了。”杰明灵机一动，这里环境安静，通话状况良好，只要把汉堡包递到检察官手里，就比写什么陈述都有用。要是让检察官听见真实的声音，还可以当作证供。

“这汉堡包？”宪兵瞪大了眼睛，“我没听错吧？”

“对，这汉堡包。事情紧迫，生死攸关。这只是一个汉堡包，汉堡包总不会伤害检察官大人吧？您是一个如此智慧的宪兵，看守狼群的人，应该不会为没有尝试过的规矩而耽误了性命攸关的大事吧？这可是立功良机。”

“有道理。”宪兵小心地接过来，看看自己的白手套还算干净，“我就为你破回例，你在这里好好呆着。”

他推开门就进去了。开门的瞬间，杰明看见布赖恩大检察官正在桌前翻阅文件，宪兵举着汉堡包进去了。“这就好了。”杰明总算松了一口气。“布赖恩检察官是铁面无私的人，他会有办法的。”

这时候，有个厨子推着餐车从走廊里走过来：“吃饭了，吃饭了，汉堡包和浓汤……”

杰明一惊，一把推开办公室的大门，看见布赖恩大检察官像兔子一样啃着汉堡包上露出来的生菜：“哇咔咔咔……今天的蔬菜不怎么新鲜。你怎么了？霍克？”

宪兵霍克大惊中：“大人，您看见这个汉堡包没明白点儿什么吗？说是和士兵杀人有关。”

“噢，我最喜欢吃生菜了。每次我都先啃一圈生菜。你说什么杀人案？”

汉堡包里传来兰妮微弱的声音：“救命……”声音小的像蚊子，几乎是立刻听不到了。

两个人竖着耳朵，大检察官问：“霍克，你有没有听见什么声音？”

“好像有人喊——救命。”

“你也听见了？唉，咱们这里天天有人喊救命。你接着说。”

“我说什么啊大人！”

布赖恩大检查官张嘴就想给汉堡包致命的一口，杰明大叫一声怒气冲冲地冲了进去：“给我放下！给我，给我，这是我的！这不是你的午饭！”



布赖恩大检查官被抢了汉堡包，瞠目结舌：“发生了什么？霍克？”

“这个人说有士兵杀人案，然后要我把汉堡包给您。”

布赖恩大检查官有点儿明白了：“这么说这不是我的午饭？是证据？天啊，我吃了物证。”

“不是！”杰明几乎把汉堡包捏扁，“说话，出声啊……完了，完了！”

“这个人疯了。”布赖恩大检查官对宪兵霍克嚷，“把他赶出去。”

“大人！”杰明一声大吼，“我说有杀人案，你们怎么就没有一个人肯听一下呢？难道这里不是保护人民的机构？难道这里没有正义？你，检察官，侯爵大人，年轻时也算有名的猛将，怎么会就想着你的午饭！你对得起皇上给你花用的税金么！”他眼睛通红，一面大吼一面拍桌子，说得检察官有些害怕。

“你给我过来！来人啊！”一群宪兵冲进屋里，将杰明往外拉，“你这个疯子！”

“不不，放开他。”布赖恩检察官惊魂初定，“你说有士兵杀人？”

“对！就在北区光明道五十八号！那里有尸体！麻烦腾出您宝贵的午饭时间去看一下！”杰明怒吼起来。

“我跟你去。”布赖恩检察官严肃起来，“快，准备马匹和我的盔甲。霍克，你带人悄悄包围那里。注意，不要声张。”

“是。”霍克一拍胸脯，和几个士兵跑着出动了。

“谢谢大人。”杰明喜出望外，“请您快一点儿，因为被绑架的兰妮小姐身处危险之中。”

他们用最快的速度赶到北区光明道五十八号，那是一间很大的宅邸，似乎兰妮小姐的生活很不错，有一栋独立的别墅和小小的庭院。宪兵们悄无声息地埋伏在周围，大检查官布赖恩带着杰明亲自去敲门。

“开门！”布赖恩手持长剑，大声说，“要是有人就给我开门，我是检察官布赖恩。所有对抗我的行为就等于背叛国家！”

本来没人开门的话，他们就会一拥而上进去搜查，寻找尸体和线索。谁知门几乎是立刻开了，一位漂亮的小姐穿着得体的长裙打开了门。“尊敬的大人，不知道您有什么事专程前来？”

布赖恩检察官和杰明都是一怔。两个人往屋里瞅了瞅，干干净净。那女子明眸皓齿，看上去像是受过良好的教育，装扮也很整齐。

布赖恩大检查官皱起眉头：“您是兰妮小姐么？兰妮·艾丝琳？”

“是啊，大人？”

“你父亲是？”

“本尼·艾丝琳。”

“你被人绑架过？”

“那怎么可能呢。”那个“兰妮”小姐笑起来。

“哦，对不起，没事了。”大检查官大怒，一把扯住杰明的耳朵，“给我过来！收起你的汉堡包！你是个不诚实的疯子，而且让我们这么多人吃不到午饭！”

“不是这样的！”杰明见势不好，一把推开检察官，上马就跑。

检察官坐在地上，铠甲很重，挥舞着拳头：“给我把他抓起来！还有我的汉堡包！”

杰明身后追着一大群宪兵，都怒吼着：“给我站住！把汉堡包放下！”

“你们做梦！”杰明紧紧抓着汉堡包，向后高叫，“你们被骗了！那只是一个小小的伎俩！”

（未完待续）



2010年度《大众软件》读者调查公告

寒来暑往，15个春秋可以使一个孩童成长为一个少年，1995～2010年，15年也可以使一本刊物从幼稚逐渐走向成熟。2010年，《大众软件》迎来了创刊15周年。15年前，作为一本普及电脑应用与娱乐的刊物，《大众软件》贴近读者和用户的办刊思路为中国早期IT产业及电脑娱乐产业蓬勃发展作出了重要的贡献，直到今天，仍有众多的从业者是通过早年阅读《大众软件》从而进入IT和电脑娱乐产业，并通过自身的努力见证和改写着产业的发展，《大众软件》也成为陪伴一代又一代人成长的良师益友。

现在，我们又迎来了一年一度的《大众软件》读者调查活动，我们相信这些来自最终读者的有效答卷，将为我们科学客观地了解读者需求，提供最为直接而准确的数据；这一受到了厂商和读者广泛好评的形式，也为历年来知名软件、硬件、游戏厂商分析市场，调整产品定位提供了有益的参考。《大众软件》2010年度读者调查活动在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期插页），根据读者意见，我们今年特别调整了答题卡的形式，力争让读者回答起问题来尽量简便，不过，请一定要把答题卡上的信息填全。请于2010年8月1日之前（以当地邮戳为准）将答题卡寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“2010年度读者调查”收，邮政编码：100142，即可参加抽奖。

答题卡复制有效，但每人只能填写1份。如果发现重复，则取消参加活动资格。

我们将从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

奖项设置：

特等奖 3名

奖品为苹果（APPLE）IPhone 3G 手机（8GB）一部

一等奖 6名

奖品为索尼（Sony）DSLR-a330L（DT18-55mm，SAM镜头）单反套机一部

二等奖 20名

奖品为富士（Fujifilm）Z300超薄数码相机一台

三等奖 200名　奖品为移动硬盘一台

四等奖 600名　奖品为《大众软件》特别订制版U盘一个

纪念奖 1000名 奖品为10元Q币

（说明：根据国家的相关规定，特等奖的奖品金额不得超过5000元，故本次活动我们进行了适当调整。为了更好地回报读者，本次活动我们特别增加了特等奖的读者数量）

我们将在2010年举办的大众软件15周年庆典活动暨第五届水晶百合奖颁奖大会上，公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2010年《大众软件》杂志上。

希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。大众软件网网络投票也将同时展开，请登录www.popsoft.com.cn查看相关事宜。

本活动最终解释权归《大众软件》编辑部。



快评

5月下的大软依旧精彩，待我一一献花。首先期待百度“框计算”的快些到来，因为百度Made in China，所以必须支持一下。健康是一切的根本，很赞《别让“鼠标手”抓住你！》这篇文章，没有健康什么都是虚无的。又看到高端产品了，对于这类产品我只能仰望它，希望介绍些价格普通人可以接受且性能不错的产品啊！最后，看过这期SC2的内容后，我对SC2的单人任务有些迫不及待了！（云南 EJTG）

林晓：谢谢这位云南读者的鼓励。作为编辑，看到读者喜欢自己的杂志，就是辛苦工作最好的酬劳了。本期的读者调查，也希望读者朋友们能积极参与，像往年一样，配合我们的工作。6月下的这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。



2010年度《大众软件》读者调查问卷

第一部分 读者情况调查（请在答题卡上相关选项后的方框中划勾，可复选）

1.年龄：
A.18岁以下；B.19～24岁；C.25～35岁；D.36～45岁；E.46岁以上

2.作为读者，你阅读《大众软件》杂志的时间有多久？
A. 不到1年；B.1～2年；C.2～3年；D.3～4年；E.4～5年；F.5年以上；G.10年以上；H.阅读、购买杂志的时间不连续、不固定

3.目前的身份：A.学生（初中及初中以下）；B.学生（高中或中专）；C.学生（大学本科或大学专科）；D.学生（硕士及以上）；E.工人；F.农民；G.军人及警察；H.自由职业者；I.国家公务员；J.企业管理人员；K.企业普通职员；L.媒体工作者；M.教师；N.医务工作者；O.科技工作者；P.财会人员；Q.个体经营者；R.其他

4.购买一期《大众软件》，通常你及你身边会有几人阅读？
A.1人，只有我本人自己阅读；B.2人；C.3人；D.4人；E.5人；F.5人以上

5.你使用电脑的主要目的是：
A.工作需要；B.学习；C.娱乐（影视、网游等）；D.上网；E.网上购物及网银等；F.其他

6.你使用电脑主要是在：
A.单位或学校；B.家中；C.网吧；D.以上3处差不多；E.很少使用

第二部分 大众软件杂志调查（注：没有特别标注的，均指上下刊。请在答题卡上相关选项后的方框中划勾，可复选）

1.你认为2010年《大众软件》整体质量相比往年：
A.有进步；B.变化不明显；C.质量有所下降

2.你接受目前《大众软件》一个月三期（旬刊）的方式吗？
A. 可以接受；B.不接受；C.无所谓

3.2010年《大众软件》旬刊，你每月如何购买：
A. 上中下三期均会阅读购买；
B.只购买阅读上下两期；
C.只购买阅读中刊

4.2011年你是否还会购买《大众软件》
A.上中下三期均会阅读购买；B.只购买阅读上下两期；C.只购买阅读中刊；D偶尔购买；E不再购买

5.你认为目前《大众软件》（上下刊）的价格如何？
A. 比较合理，可以接受；B.价格偏贵，不接受；C.无所谓

6.你认为目前《大众软件》（中刊）的价格如何？
A.比较合理，可以接受；B.价格偏贵，不接受；C.无所谓

7.对于《大众软件》杂志来说，能够决定你购买它的最主要的因素是：
A.文章内容；B.价格；C.印刷装帧及版式；D.常期阅读习惯；F.以上原因皆有

8.2010年的《大众软件》令你最满意的是
A.内容更丰富；B.版式更赏心阅目；C.印刷装帧更精美；D.以上原因皆有

9.2010年的《大众软件》令你不满意的是
A.杂志页码偏少，显得很薄；B.文字信息量减少；C.文章质量下降；D.文章排版下降；E.印刷质量下降；F.赠品减少；G.价格上升，改为旬刊后，总体支出增加了；H.出版周期过于频繁，通常上一期杂志还没看完，下一期杂志又上市了；I.其他

10.作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：
A.价格便宜
B.内容丰富，综合性强，可学习电脑知识并了解电脑娱乐信息
C.杂志的应用部分适合我的需要
D.杂志的游戏部分适合我的需要
E.文章质量高，文笔出众
F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强
G.旬刊时效性强于其他杂志
H.版式精美
I.长期阅读刊物，建立了信赖感
J.其他

11.在《大众软件》杂志中，哪些栏

读者调查
大众软件2010年度

目的是你阅读中最为关注的？

A.新品初评；B.专题企划及专栏评述；C.网络时代；D.实用软件；E.硬件评析；F.悠游网书；G.大众特报；H.晶合通讯；I.前线地带；J.评游析道；K.在线争锋；L.攻城略地；M.极限竞技；N.游戏剧场；O.读编往来；P.TOP TEN

12.你认为《大众软件》杂志中哪些栏目的报道量应适当增加？

A.新品初评；B. 专题企划及专栏评述；C.网络时代；D.实用软件；E.硬件评析；F.悠游网书；G.大众特报；H.晶合通讯；I.前线地带；J.评游析道；K.在线争锋；L.攻城略地；M.极限竞技；N.游戏剧场；O.读编往来；P.TOP TEN

13.你认为2010年《大众软件》杂志栏目的整体版式如何？

A.很不错，赏心阅目，对杂志阅读很有帮助；

B.还可接受，但仍需改进

C.不够理想，版式较为杂乱，需要改进

D.非常不理想，影响杂志阅读

14.你认为2010年《大众软件》上所刊登能吸引你的广告，通常具备下列哪些因素：

A.视觉效果突出

B.广告创意优秀，产品性能及特色突出

C.文字详尽，产品介绍很吸引人

D.广告宣传口号有特色

E.广告介绍的正是自己最关心的产品

F.广告中某些有奖活动吸引了我

G.广告在杂志中的位置非常明显，常能翻阅到

H.广告除宣传本身之外，还提供了游戏测试账号或产品购买优惠

15.你经常浏览大众软件杂志的网站及"软盘"论坛（www.popsoft.com.cn）吗？

A.经常浏览；B.偶尔浏览；C.听说过但从未浏览过；D.还不知道，但有兴趣去看看；E.其他

16.除了《大众软件》杂志之外，你还从何处了解过《大众软件》的相关报道、信息或文章

A.其他报刊；B.大众软件网站；C.其他网站转载自《大众软件》的文章；D.其他论坛讨论时的信息和消息；E.其他

17.你参与大众软件杂志中读编互动活动的动机是：

A.奖品有足够吸引力；B.活动形式简单；C.对活动组织方有信赖感，能确保将奖品发到获奖者手中；D.喜欢这家公司的产品或游戏；E.无意中看到；F.其他

18.你通常通过下列哪种方式阅读《大众软件》？

A.书报亭定期购买；B.书报亭不定期购买；C.同学同事间传阅或通过图书馆借阅；D.邮局长期订阅；E.通过本刊读者服务部订阅；F.通过网站阅读杂志电子版；G.其他

19.你通常购买或阅读《大众软件》的方式是否便捷？

A.很方便，通过书报亭、邮局、读者服务部、网站等方式可及时看到

B.不够方便，书报亭通常没有出售或已售完，其中中刊很少能买到

C.不够方便，通过邮局订阅时常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题

D.不够方便，通过读者俱乐部订阅时常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题

E.不够方便，因其他原因导致

20.同往年相比，在2010年，你生活、工作、学习地点附近的书报亭中，《大众软件》经常能够看到吗？

A.与往年的情况差不多；B.部分书报亭比往年摆放的少；C. 部分书报亭比往年摆放的多；D.我生活、工作、学习地点的书报亭附近几乎看不到；E.其他

21.你通常在阅读《大众软件》杂志之外，还购买或阅读其他同类报刊吗？

A.否，《大众软件》是唯一选择

B.是，还阅读或购买其他电脑应用类刊物

C.是，还阅读或购买其他电脑应用类报纸

D.是，还阅读或购买其他游戏类刊物

E.是，还阅读或购买其他游戏类报纸

22.在2011年《大众软件》改版方案中，你可以接受的是（可复选）：

A.提高价格为8元，并将总体页码增加为192页；

B.保持现有页码和目前7元的优惠价不变；

C.保持现有的出版周期，即旬刊（每月3期）；

D.将杂志由旬刊调整为半月刊（每月2期）；

E.将杂志由旬月刊缩减为月刊（每月1期）；

F.保持杂志开本规格不变；

G.将杂志开本由现有标准16开增加为大16开；

H.以上方案均不理想

23.如购买2011年《大众软件》，在提高定价的选择中，你会接受：

A.适当提高价格0.2元~0.5元，用于每期赠送1张海报、不干胶人物贴纸或其他游戏周边

B.适当提高价格0.2元~0.5元，用于每期增加8~16个正文页码

C.应保持价格不变，既不增加杂志页码，也不附送赠品

24.如果《大众软件》举行全国的校园巡展或推广活动，到了你所在的城市，你愿意参加现场活动吗？

A.是； B.否； C.有意向，但会根据自己工作、学习等实际情况决定；D. 有意向，但会根据《大众软件》的活动规模以及自己是否感兴趣等情况决定；E.其他

25.2010年你是否购买过《大众软件》增刊？

A.是 ；B.否

26.你购买《大众软件》增刊的主要原因是什么？

A.文章非常实用；

B.很喜欢赠品；

C.大众软件的出版物我均会购买；

D.其他

读者调查
大众软件2010年度

第三部分 《大众软件》读者评选（电脑应用部分）（请在答题卡上相关选项后的方框中划勾，可复选）

1.你正在使用的PC操作系统是： A. Windows 7；B.Win2000；C.WinXP；D.Windows Server 2003；E.Linux；F.Windows Vista；G.其他

2.如果你正在使用正版Windows 7系统，请选择获得方式： A.新购品牌机预装；B.新购笔记本预装；C.直接购买零售版系统安装；D.从WinXP等系统升级；E.其他

3.你使用频率最高的即时通讯软件是： A.ICQ；B.MSN Messenger；C.腾讯QQ；D.新浪UC；E.网易泡泡；F.Yahoo!Messenger；G.UUboy；H.Skype；I.淘宝阿里旺旺；J.飞信； K.其他

4.你使用频率最高的影音播放软件是：
A.暴风影音；B.豪杰解霸；C.完美解码；D.射手影音播放器； E.WinDVD；F.Windows Media Player；G.Real Player系列；H.WINAMP；I.Foobar；J.KMplayer；K.千千静听；L.酷狗；M.QQ影音；N. PowerDVD；O.其他

5.你正在使用的安全软件是： A.金山毒霸；B.江民杀毒；C.瑞星杀毒；D.Norton Antivirus；E.PC-Cillin；F.360系列；G. Avira（小红伞）；H.日月光华；I.卡巴斯基；J.MACfee；K.东方卫士；L.NOD32；M.其他

6.你首选的CPU品牌是：
A.AMD；B.Intel；C.威盛；D.其他

7.如果你购买双核CPU，首选哪家公司的产品？
A.AMD；B.Intel；C.其他

8.你会考虑购买三核CPU吗？ A.是；B.否

9.你会考虑购买四核CPU吗？ A.是；B.否

10.你会考虑购买四核以上CPU吗？ A.是；B.否

11.你首选的内存品牌是：
A.金士顿；B. KINGMAX；C.宇瞻；D.威刚；E.金邦；F.英飞凌；G.海力士（Hynix）；H.三星；I.劲永（PQI）；J.勤茂（TwinMOS）；K.超胜；L.其他

12.你首选的显示芯片品牌是：
A.AMD（ATI）；B.NVIDIA；C.XGI；D.S3/VIA；E.Intel（整合）；F.其他

13.你首选的显卡品牌是：
A.讯景；B.华硕；C.技嘉；D.七彩虹；E.微星；F.蓝宝；G.耕昇；H.富士康；I.迪兰恒进；J.双敏；K.铭瑄；L.盈通；M.映众；N.索泰；O. 影驰；P.丽台；Q.翔升；R.昂达；S.其他

14.你首选的主板品牌是：
A.华硕；B.Intel；C.技嘉；D.微星；E. 精英；F.七彩虹；G.富士康；H.翔升；I.华擎；J.磐正（EPoX）；K. 捷波；L.盈通；M.双敏；N.昂达；O.冠盟；P.隽星；Q.影驰；R.映泰；S.杰微；T.其他

15.你首选的液晶显示器品牌是：
A.三星；B.飞利浦；C.AOC；D.优派；E.LG；F.明基；G.爱国者；H.华硕；I.长城；J.戴尔；K.索尼；L.Acer；M.EIZO；N.美格；O.惠普；P.Envision；Q.NEC；R.TCL；S.玛雅；T.NESO（纽索）；U.其他

16.你首选的硬盘品牌是：
A.希捷；B.日立；C.西部数据；D.富士通；E.三星；F.东芝；G.其他

17.你首选的光存储设备品牌是：
A.三星；B.先锋；C.华硕；D.明基；E.索尼；F.爱国者；G.浦科特（PLEXTOR）；H.建兴；I.LG；J.飞利浦；K.理光；L.惠普；M.NEC；N.昂达；O.台电；P.微星；Q.其他

18.你首选的多媒体音箱品牌是：
A.漫步者；B.冲击波；C.轻骑兵；D.创新；E.三诺；F.麦博；G.罗技；H.飞利浦；I.惠威；J.多彩；K.奋达；L.兰欣；M.奥特蓝星；N.现代；O.纳伟仕；P.其他

19.你首选的耳机品牌是：
A.森海塞尔；B.达音科；C.索尼；D.飞利浦；E.硕美科；F.嘉禾；G.罗技；H.AKG；I.漫步者；J.OVC；K.铁三角；L.其他

20.你首选的CPU散热器品牌是：
A.Thermaltake（Tt）；B.CoolerMaster；C.AVC；D.富士康（Foxconn）；E.九州风神；F.散热博士；G.急冻王；H.终结者；I.华硕；J.技嘉；K.土狼；L.超频三；M.思民；N.其他

21.你首选的输入设备品牌是：
A.微软；B.罗技；C.雷蛇（RAZER）；D.双飞燕；E.多彩；F.明基；G.LG；H.爱国者；I.三星；J. 新贵；K.其他

22.你首选的摄像头品牌是：
A.昂达；B.现代；C.罗技；D.创新；E.多彩；F.微软；G.网眼；H.环宇飞扬；I.台电；J.今视通；K.其他

23.你首选的机箱品牌是：
A.爱国者；B.富士康；C.百盛；D.金河田；E.世纪之星；F.大水牛；G.联力；H.技展；I.青瓦；J.星宇泉；K.AOC（冠捷）；L.伟训；M.多彩；N.Thermaltake；O.Coolermaster；P.鸿宇；Q.百事得；R.联志；S.其他

读者调查
大众软件2010年度

24.你首选的电源品牌是：

A.航嘉；B.富士康；C.长城；D.金河田；E.Thermaltake（Tt）；F.世纪之星；G.百盛；H.鑫谷；I.多彩；J.技展；K.全汉；L.台达；M.CoolerMaster；N.其他

25.你首选的打印机品牌是：

A.佳能；B.爱普生；C.惠普；D.方正；E.联想；F.利盟；G.柯尼卡美能达；H.三星；I.富士施乐；J.其他

26.你首选的电脑整机品牌是：

A.戴尔；B.联想；C.惠普；D.方正；E.长城；F.Acer；G.原IBM旗下Think品牌；H.清华同方；I.明基；J.TCL；K.苹果；L.七喜；M.海尔；N.海信；O.新蓝；P.其他

27.如果你近期准备购买笔记本产品，你倾向于选择： A.传统笔记本电脑（13寸以上屏幕，配置齐全性能较强）；B.轻薄上网本（8～12寸屏幕，性能较弱但能满足上网需求）

28.如果你近期准备购买上网本产品，你倾向于选择的屏幕尺寸是： A.9寸及以下；B.10寸；C.11寸；D.12寸及以上

29.你首选的笔记本电脑品牌是：

A.戴尔；B.联想；C.惠普（含康柏）；D.东芝；E.索尼；F.华硕；G.明基；H.Thinkpad（原IBM）；I.Acer；J.方正；K.长城；L.三星；M.LG；N.苹果；O.同方；P.微星；Q.富士通；R.紫光；S.Gateway；T.海尔；U.神舟；V.TCL；W.其他

30.你首选的上网本品牌是：

A.联想；B.惠普；C.华硕；D.明基；E.Acer；F.戴尔；G.三星；H.同方；I.索尼；J.微星；K.方正；L.万利达；M.七喜；N.其他；

31.你首选的数码相机品牌是：

A.佳能；B.尼康；C.富士；D.索尼（包括柯尼卡美能达）；E.明基；F.柯达；G.奥林巴斯；H.宾得；I.爱国者；J.理光；K.三星；L.三洋；M.卡西欧；N.松下；O.通用电器（GE）；P.其他

32.你首选的手机品牌是：

A.摩托罗拉；B.诺基亚；C.三星；D.飞利浦；E.索尼爱立信；F.微软；G.苹果iPhone；H.天语；I.多普达；J.联想；K.LG；L.长虹；M.惠普；N.Oppo；O.TCL；P.康佳；Q.夏普；R.华为；S.中兴；T.步步高；U.黑莓；V.海尔；W.UT斯达康；X.其他“山寨”手机；Y.我不用手机

33.你首选的DV（数码摄像机）品牌是：

A.索尼；B.松下；C.三星；D.佳能；E.JVC；F.东芝；G.三洋；H.其他；I.没有

34.你首选的数码存储卡品牌是：

A.SanDisk；B.莱克沙；C.PQI；D.Kingston；E.KINGMAX；F.；G.英飞诺；H.索尼；I.威刚；J.宇瞻；K.勤茂；L.创见；M.其他；N.没有

35.你首选的无线网卡或路由器品牌是：

A.TP-link；B.D-Link；C.华硕；D.NETGEAR；E.思科；F.LINKSYS；G.技嘉；H.Buffalo；I.阿尔法；J.华为；K.其他；L.没有

36.你首选的电纸书品牌是：

A.汉王；B.方正；C.iRiver；D.爱国者；E.长城；F.万物青；G. 易博士；H.欣博阅；I.福昕eslick；J.龙源；K.其他

37.你能接受的的电纸书产品价位是：

A.低于500元；B.低于1000元；C. 低于1500元；D. 低于2000元；E. 低于3000元；F.3000元以上

38.你首选的GPS导航仪品牌是：

A. ASUS（华硕）；B.爱国者；C.宇达电通；D.神行者；E.万利达；F.纽曼；G.任我游；H.DEC；I.凯立德；J.朗视通；K.奥可视；L.方正；M.昂达；N.其他品牌；O.便宜的山寨牌子

39.你最常访问的综合网站是：

A.新浪；B.搜狐；C.网易；D.TOM；E.中华网；F.腾讯；G.猫扑（MOP）；H.其他

40.你最喜欢的搜索引擎是：

A.Google；B.百度（Baidu）；C.搜狗（Sogou）；D.YAHOO；E.新浪；F.中国搜索；G.腾讯搜搜；H.其他

41.你使用最多的购物网站是：

A.卓越；B.当当；C.淘宝；D.eBay（易趣）；E.腾讯拍拍网；F.百度有啊；G.京东网上商城；H.新蛋网上商城；I.搜狐商城；J.新浪商城；K.八佰拜；L.其他

42.你经常浏览的人才招聘网站是：

A.51Job；B.中华英才网；C.中国就业网；D.中国人才招聘网；E.智联招聘；F.其他；G.没有浏览过

43.你经常访问的订购机票、火车票或酒店的网站是：

A.首铁在线（036）；B.艺龙旅行网；C.携程旅行网；D.芒果网；E.游易航空旅行网；F.旅行如意网；G.星期五旅行在线；H.中国票务中心；I.中国票务网；J.快乐e行；K.阳光旅行网；L.各大航空公司官方网站；M.淘宝网的商家或旅行社代订；N.其他；O.没有过浏览或订购经历

44.你经常浏览的视频类网站是：

A.新浪宽频；B.新华视频；C.六间房；D.YouTuBe；E.中国播客网；F.土豆网；G.磊客网；H.CCTV宽频（CNTV）；I.PPLive；J.腾讯宽频；K.优酷；L.我乐网；M.酷6网；N.其他

45.你经常浏览的奇幻、文学类网站包括：

A.九届文学网；B.SOHU读书频道；C.幻剑书盟；D.起点

读者调查 大众软件2010年度

中文网；E.晋江原创网；F.新浪读书频道；G.魔界；H.17K原创小说文学网；I.天涯；J.其他

46.你使用最多的网络支付平台是：
A.支付宝；B.安付通；C.百付宝；D.易宝；E.快钱；F.网银在线；G.财付通；H.银联电子支付；I.中联iePay；J.AllBuy在线支付；K.PayPal；L.其他

47.你正使用的移动通信号码属于：
A.中国移动；B.中国联通；C.中国电信；D.小灵通（含联通和电信）；E.其他

48.你正在使用的手机服务属于：
A.2G（GSM/CDMA）网络；B.3G网络

49.如果你正在使用3G服务，你使用的网络是：
A.中国移动TD-SCDMA；B.中国联通WCDMA；C.中国电信CDMA2000；D.目前没有使用3G服务

50.你的电脑中使用最多的10款软件（包括操作系统软件及应用软件）是（请依次填写）

第四部分 《大众软件》读者消费调查（请在答题卡上相关选项后的方框中划勾，可复选）

1.你平均每天使用电脑（包括上网）的时间为：
A.1小时之内；B.1～2小时；C.2～4小时；D.4～8小时；E.8小时以上；F.极少使用电脑或上网

2.你目前使用的电脑是（有多台电脑的，选择主要使用的）： A.台式机（品牌机）；B. 台式机（兼容机）；C.笔记本电脑；D.上网本；E.平板电脑（或类似设备）；F.目前还没有电脑；G.其他

3.你愿意付费购买的软件产品是：
A.电脑安全类；B.个人财务类；C.程序开发设计类；D.图形处理类；E.学习及教育类；F.电子地图及GPS类；G.企业管理及ERP类；H.网络应用类；I.音视频处理类；J.游戏及娱乐类；K.办公及文字处理类；L.系统工具类；M.其他类型

4.你购买正版软件产品的情况是：
A.常购买；B.偶尔购买；C.遇加密、升级认证等原因，不得已购买；D.从没购买过

5.你是否使用过国产共享软件?
A.经常使用；B.偶尔使用；C.从未使用过

6.你通过付费成为某些国产共享软件的注册用户：
A.是；B.否

7.你在近期有升级电脑的打算吗?
A.有；B.暂时不考虑；C.根据需要及经济情况而定

8.你认为升级电脑的原因主要是：
A.速度不能满足上网及文档处理需要；B.速度不能满足娱乐（游戏、视频等）需要；C.速度慢，不能满足操作系统基本需要；D.经济比较宽裕；E.其他因素

9.你认为下列电脑配件在升级中应优先考虑的是：
A.显示器；B.鼠标/键盘；C.CPU；D.显卡；E.主板；F.硬盘；G.内存；H.光驱/刻录机；I.机箱；J.音箱；K.独立声卡

10.在购买电脑及配件的过程中，在同等价格及性能的条件下，你还关心下列哪些环保因素：
A.该设备是否节能； B. 该设备是否有噪声；
C.该设备是否为无污染无公害物质制造；
D.该设备是否有辐射；
E.其他；

11.未来半年内你最可能新购的数码产品是：
A.数码相机；B.手机；C.闪盘及移动硬盘；D.数码摄像机；E.MP3播放器；F.MP4播放器；G.掌上电脑/PDA（包括iPad）；H.摄像头；I.掌上游戏机或其他游戏机；J.录音笔；K.GPS卫星导航装置；L.电子书（电纸书）；M.其他

12.你购买或更新数码产品的主要原因是：
A.产品新功能多且价格也可接受；
B.在工作、学习之余消遣；
C.乘坐交通工具或等待时打发时间；
D.学习或工作需要；
E.受周围同学或同事影响；
F.没实际需求，只是身份象征；
G.由亲朋好友或恋人赠送，无需自己购买；
H.其他

13.目前掌上设备功能中最吸引你的是：
A.电话功能；B.游戏；C.视频播放；D.音乐；E.图片浏览；F.收音机；G.拍照（含视频）；H.阅读电子书；I.上网（含邮件收发）；J.文档处理；K.电视播放；L.其他

14.你的手机已具备的哪些特色功能最吸引你：
A.3G应用；

读者调查
大众软件2010年度

B.MP3；C.蓝牙；D.彩信；E.智能平台（可安装软件）；F.拍照/摄像；G.电子辞典；H.Wi-Fi无线上网；I.录音；J.触摸屏（手写）；K.JAVA扩展；L.游戏；M.图片/视频编辑；N.电视播放；O.收音机；P.闪盘；Q.视频播放；R.GPS导航；S.其他

15.在综合考虑应用需求和价位的前提下，你会购买何种手机：A.具备扩展功能的智能手机；B.主打3G功能的手机；C.主打音乐拍照摄像功能的手机；D.仅具备电话短信等基本功能的手机

16.未来半年内，你是否计划把手机更换为3G手机？
A.是；B.否

17.未来半年内，你是否计划购买3G上网本？
A.是；B.否

18.你最希望拥有的游戏机是：
A.PS2；B.PSP；C. PSP GO；D.XBox 360；E.GBA；F.神游SP（GBASP）；G.PS3；H.NDS（或神游DS）；I.NDSL（或神游DSL，包括Dsi等）；J.任天堂Wii主机；K.微软Origami掌机；L.iPhone或iPad设备，而主要用于游戏；M.无

19.你会在网上（比如淘宝、京东和新蛋等网上商城等）购买笔记本电脑、数码相机、手机、空调、电视机等价值较高的家电和数码产品吗？A.会；B.不会

20.如果你目前仍未升级为Windows 7操作系统，原因是：
A.正版软件的价格太贵；B.电脑配置较低；C.觉得Windows 7目前的软件兼容性不够好；D.个人习惯，对新操作系统需较长时间适应；E.目前的操作系统已经可以满足各项需求；F.其他

21.你认为Windows 7操作系统（标准商务版）的售价应为多少比较合理：
A.系统本身应为免费，可通过提供升级或其他服务收取费用；B.1～50元；C.51～100元；D.101～500元；E.501～1000元；F.1001元～2000元；G.2000元以上

22.你最希望杀毒软件商提供的服务是：
A.网络在线杀毒；B.提供流行病毒的专杀工具；C.提供适当时间的免费体验；D.延长正版用户的升级期限；E.为正版用户提供多种付费方式（手机、点卡、网络付费等）；F.提高杀毒软件的更新速度；G.其他

23.你对免费杀毒软件怎么看？
A.仅仅是一个商业的炒作模式，对后续的技术升级和支持表示担忧；B.确实给广大用户带来了实惠，性能上与付费的杀毒软件没太大区别；C.说明付费使用的杀毒软件价格太高昂了；D.免费与付费我不关心，最重要的是性能谁更强就选择使用谁；E.其他

24.上网时最困绕你的因素包括：
A.各类弹出式广告；B.被强制安装的各类插件（可卸载的）；C.被强制安装的各类流氓软件；D.网络浏览器被劫持（首页、工具栏被篡改等）；E.各类木马；F.各种病毒；G.各类垃圾邮件；H.其他

25.在你收到的电子垃圾邮件中，内容包括：
A.代开发票；B.推销国家明令禁售的物品；C.色情图片或境外成人网站推荐；D.各类培训；E.商品促销；F.危害国家安全、歪曲事实的资讯；G.含有木马或病毒的邮件；H.普通网站推荐；I.其他

26.你是否拥有硬件支持DirectX 10的显卡？
A.是；B.否

27.你在使用手机的过程中，是否经常收到垃圾短信或推销、保险等骚扰电话？
A.是；B.否

28.你的电子信箱中是否经常收到垃圾邮件？
A.是；B.否

29.你是否有自己的个人博客空间？
A.有；B.无；C.不了解

30.你是否有自己的微博空间？
A.有；B.无；C.不了解

第五部分 《大众软件》游戏调查及读者评选（请在答题卡上相关选项后的方框中划勾，可复选）

1.你玩游戏主要选择：A.网络游戏；B.单机游戏；C.两者都玩，玩网络游戏时间多；D.两者都玩，玩单机游戏时间多；E.两者都玩，时间大致相同

2.你玩得最多的游戏是：A.单机中文游戏；B.单机外文游戏；C.网络游戏（包括MMORPG、FPS、RTS、Q版等）；D.网页游戏；E.休闲类棋牌网络游戏；F. 休闲类农场、牧场、抢车位等网络游戏；G.TV游戏机游戏；H.掌机游戏；I.手机游戏；J.其他

3.你玩得最多的游戏来自于：A.国产（包括中国台湾省出品的）游戏；B.欧美游戏；C.日本游戏；D.韩国游戏；E.其他

4.你玩游戏的一般地点是：A.家里；B.工作单位；C.网吧；D.学校机房；E.其他地方

读者调查
大众软件2010年度

5.你玩一款网络游戏通常是因为：
A.朋友或同学介绍；
B.网吧中看到其他玩家在玩；
C.网站介绍；
D.杂志或报刊介绍；
E.海报宣传或广告宣传；
F.网吧或店面、校园推广等；
G.其他

6.你每周用于玩网络游戏的时间约为：
A.3小时之内；B.3～9小时；C.10～25小时；D.26～40小时；E.40小时以上

7.你在一款网络游戏中花费的平均时长是：
A.1～2周；B.2～4周；C.1～3个月；D.3～6个月；E.半年～1年；F.1～2年；G.2年以上；H.其他

8.目前你每月用于网络游戏上的花费是：
A.0；B.30元以下；C.30～60元；D.61～100元；E.100元以上

9.你认为目前国内网络游戏的消费水准：
A.过高；B.偏高但还能接受；C.合适；D.和其他娱乐方式相比很低；E.不知道

10.你购买网络游戏点数卡主要是通过：
A.书报亭或零售店；B.网吧买实物卡；C.网吧或网络购买虚拟卡；D.其他

11.你最喜欢的网络游戏类型是：
A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；D.动作射击；E.冒险解谜；F.运动；G.养成；H.休闲及Q版；I.其他

12.你认为沉迷网络游戏的原因是：
A.学习或工作压力太大；B.现实生活中娱乐放松形式单一；C.追求个人成就感，在游戏中得到尊重；D.周围很多朋友都在玩，是一种时尚；E.相对其他娱乐形式而言，消费较低；F.在游戏中可赚取虚拟货币或将虚拟装备等物品转换为真实货币；G.在游戏中可结识更多朋友；H.个人闲暇时间充裕，靠网络游戏打发时间；I.其他

13.你所玩的网络游戏中，防沉迷系统的作用如何？
A.有防沉迷系统设计，但没有实际效果；B. 有防沉迷系统设计，超过时间会提醒玩家经验值减少或下线，有一定的效果；C.没有防沉迷系统设定或防沉迷区；D.其他

14.你认为目前媒体宣传的几位戒除网瘾的专家以及网瘾戒除训练营，通过他们的治疗，能够真正戒除“网瘾”吗？
A.可以有效治疗网瘾；B.不好说，治疗效果值得怀疑；C.我认为无法治疗网瘾；D.我对“网瘾”本身的定义就表示怀疑

15.同其他收费游戏相比，你在免费网络游戏中的花费：
A.比收费游戏花费少；B.比收费游戏花费多；C.两者差不多

16.在2010年，热门的“偷菜”农场类休闲网络游戏中，您玩过或者听说过下列哪些？
A.人人网人人农场；B.开心001开心花园；C. QQ农场；D. 交友网开心农场；E.360游戏中心玩酷农场；F.开心网人人农场；G.郁闷网开心农场；H. 中粮生产队；I.其他

17.玩休闲网络游戏，你最主要的原因是：
A.相比主流大型网络游戏，难度比较低，比较轻松
B.可以展现优于他人的个人游戏操作技术；
C.因为有大量的时间，可以放松和消遣；
D.电脑配置或网络速度所限；
E.每次对局都要赢对手所带来的成就感；
F.更容易交流和交友；
G.其他

18.你喜欢网络游戏画面风格
A.中国古典传统风格；
B.日韩卡通风格；
C.欧美奇幻风格；
D.写实风格；
E.漫画风格；
F.其他

19.你认为网络游戏玩家的年龄有扩大化趋势吗？
A.是；B.否

20.你是否有过购买虚拟币或虚拟装备交易的行为？
A.是；B.否

21.你认为在网络游戏中，玩家通过正常游戏规则和行为获得的虚拟财产（包括虚拟货币和虚拟装备等），在法律上应该给予保护吗？
A.是；B.否

22.你在一款道具收费的网络游戏中，会购买下面那些虚拟物品？
A.武器或防护装备；B.宠物；C.具有个人特色的服装道具或服饰等；D.提高行进速度的加速工具；E.提高练级速度的双倍经验等道具；F.提高防护的药品或魔法药水等；G.保护账号安全的保护卡或其他安全许可证书等；H.游戏中的虚拟币；I.具有其他功能的特殊虚拟物品或道具

23.你如何看待网络游戏中虚拟物品（包括装备、道具、武器、游戏币等）的交易行为：
A.虚拟财产不应私下交易，运营商应严厉制止此行为；
B.运营商应积极引导并建立官方的交易平台；
C.相关部门应立法规范交易行为，以避免交易中出现的法律纠纷；
D.应允许第三方专用于网络游戏虚拟物品交易的网站出现；
E.玩家私下交易属于自发行为，运营商不应过多干涉

24.你最不喜欢的网络游戏行为是：
A.随意PK；B.刷屏；C.不文明的语言；D.抢怪；E.“人

读者调查
大众软件2010年度

妖”；F.交易中的欺诈；G.组队中及获得战利品后的不诚信；H.其他

25.你认为目前国内网络游戏厂商最应改进的是：
A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；
B.加快同步引进国外网游大作的速度；
C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；
D.加强对GM的管理和培训；
E.降低游戏资费水平；
F.举办各种游戏内外的活动；
G.尽快推出防沉迷系统或修改游戏设计，控制游戏玩家的在线时间；
H.其他

26.你认为目前网络游戏中最吸引人的周边产品是：
A.海报；B.游戏人物的玩偶；C.游戏主题T恤；D.不干胶贴纸；E.打火机；F.主题徽章；G.抱枕；H.笔记本；I.钥匙链；J.CD盒或玩具盒；K.鼠标垫；L.帽子；M.背包；N.布绒玩具；O.剧情背景小说、漫画；P.杯子；Q.扑克牌；R.台历；S.手机挂饰；T.人物原画图册；U.游戏主题邮票；V.其他

27.你认为在国内最具影响力的电子竞技赛事是：
A.WCG；B.CPL；C.ESWC；D.CEG；E.CIG；F.WEG；G.ACONX；H.IEST；I.CGO；J.NUGL；K.PGL；L.STARWAR；M.CKCG；N.CGEL；O.其他

28.你认为国产游戏整体制作水平同国外知名游戏制作公司相比差距在：
A.缺乏游戏创意；
B.美术表现力不足；
C.3D技术水平低；
D.程序不够严谨，Bug较多；
E.缺乏有经验的团队和制作人；
F.产业整体投入资金不足，有时受产业政策影响；
G.厂商急功近利，研发人员心态较浮躁；
H.以上情况都有

29.你对国产游戏制作是否有信心：
A.是，超越其他国家是早晚的事；
B.是，但有些担忧；
C.否，差距较明显，还需长期努力；
D.无所谓，我关心的是游戏品质，与制作方是谁无关

30.在2010～2011年，你对国产单机游戏的看法是：
A.受到网络游戏的冲击，对未来单机游戏比较悲观；
B.对未来单机游戏比较乐观；
C.还将维持目前现状；
D.无法判断

31.在2010～2011年，你对国产网络游戏的看法是：
A.已经成为网游市场主流，对未来比较乐观；
B.同国外的网游制作水平相比，仍存差距，对未来比较悲观；
C.还将维持目前现状；
D.无法判断

32.你认为目前国内单机游戏厂商最应改进的是：
A.市场调查宣传；
B.渠道建设；
C.售后服务；
D.汉化质量；
E.游戏产品引进速度；
F.游戏周边产品开发；
G.定价体系；
H.品牌建设；
I.产品包装及光盘质量；
J.其他



2010中国游戏“百合”奖投票

（请在答题卡上相关选项后按要求填写）
1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是：（仅限一家公司）________
2.你印象最好的内地网络游戏运营商是：（仅限一家运营商）________
3.你最关注的国产原创网络游戏是：（仅限一款游戏）________
4.你正在玩的网络游戏是：（仅限五款游戏）______、______、______、______、______
5.你最关注的引进版网络游戏是：（仅限一款游戏）________
6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是：（仅限一款游戏）________
7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是：（仅限一款游戏）________
8.你认为最佳休闲网络游戏是：（仅限一款游戏）________
9.你认为最佳免费网络游戏是：（仅限一款游戏）________
10.你认为最佳网页游戏是：（仅限一款游戏）________
11.你认为2009～2010年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：（仅限五个活动）________、________、________、________、________
12.你认为2009～2010年最佳新锐网络游戏公司是：（仅限一家公司）________
13.你认为2009～2010年最成功的网络游戏代言人是：（请填写游戏名称及其代言人，仅限一位代言人）________
14.你认为《大众软件》目前最应加强的是：________
15.关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附纸写）：________

热门软件排行榜

截止日期2010年06月15日

排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2463	QQ	腾讯	2009SP6
2	2455	迅雷	迅雷网络技术有限公司	5.9.20.1418
3	2447	360安全卫士	奇虎公司	7.0
4	2441	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.0
5	2430	千千静听	郑南岭	5.6
6	2393	暴风影音2012	暴风网际科技有限公司	3.10.04.29
7	2385	谷歌浏览器	谷歌	6.0.401.1
8	2357	QQ影音	腾讯	2.3
9	2346	世界之窗	凤凰工作室	3.1
10	2341	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	2.5.12
11	2306	金山毒霸	金山软件	2011
12	2304	KMPlayer	姜龙喜（韩）	2.9.4.1436
13	2277	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2010
14	2250	easy Mule	VeryCD	1.1
15	2203	Firefox	Mozilla	3.6
16	2165	酷狗音乐2010	酷狗科技	6.1.16
17	2154	NOD32	ESET	4.0
18	2084	Photoshop	Adobe	CS5
19	2017	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2010
20	2009	WinRAR	Eugene Roshal	3.93

小白：我相信每个人都遇到过这样的情况——打开网页的速度像蜗牛、网游Ping值飙到红、视频语音断断续续……这种情况除了中毒外，更有可能是一些软件占用了并不宽裕的上传带宽。为什么上传带宽如此重要？这是因为我们多数人使用的ADSL（非对称数字用户线路）的上行（上传）和下行（下载）并不是对等的，比如小白使用的是电信2Mbps的ADSL，这个“2Mbps”其实是它的下行速率，而上行速率业务人员却没有提及。事实上，小白办理的“2M业务”的上行速率是512Kbps（只有下行的1/4），当软件占用了太多的上传带宽时，其他需占用上行带宽的应用就会受到影响，比如浏览网页时需向服务器提交一些信息，以便正确地下载内容。如果上行带宽被占用过多，会导致与服务器交换数据的速度大受影响，这就是“尽管没下载东西，打开网页还是很慢”的原因。

究竟是哪些程序在占用这些带宽呢？一般来说，使用P2P技术的软件都有可能，比如一些下载软件，甚至在你没有开启任何下载任务，只是简简单单地“挂”在那时，它们也会偷偷地上传。当然，还有一些比较“可耻”的软件，即使把它的主程序关闭后，也会以“服务”或其他进程的方式，在后台拼命地上传。

对于没有太多经验的用户，小白认为“QQ医生”中的“网络流量监控”或“360安全卫士 7.1 Beta”中的“流量监控”组件都是简单有效的限制工具，通过它们我们能找到系统中哪些进程占用了过多上传带宽，从而有针对性地限制。当然，对于经验丰富的用户，一款优秀的软件防火墙就能彻底解决问题。P



“流量监控”是非常实用的功能。但也不要忘记，过分限制上传会影响P2P软件的下载速度

IEGEA 2010

高级游戏美术设计师西岸定向培训班

招生开始啦！







成就梦想 从SGAD开始

为寻找就业机会的你 量身打造的专业定向培训！

IEGEA 2010高级游戏美术设计师西岸定向培训班是由国际教育协会、苏州西岸科技有限公司联合推出，《大众软件》全程媒体合作的游戏专业人才培训项目，教授高级游戏美术设计师定向培训的专业指导课程。

IEGEA教程培训以原上海育碧软件有限公司的游戏原创团队的部分成员为基础，集结众多业界技术精英，结合国外同行业的质量标准和规范流程，自2005年开始实施。而苏州西岸科技有限公司更是早已与多家海内外知名国际游戏大厂展开多方合作，完全以用人单位的需求为导向进行课程设计，为提供就业机会打下了坚实的基础。



合作方：

IEGEA，国际游戏教育协会

发行商：政府教育机构，动视Activision，育碧软件UBI Soft

开发商：苏州西岸科技

行　业：大众软件，WACOM

网　络：Saywo.Net Service

政　府：苏州工业园区

咨询热线：（010）88118588-1225

索取报名简章请发E-mail至：Raincy@popsoft.com.cn



2010年度

大众软件读者调查活动

即将启动



15年来，《大众软件》以读者需求为准则，致力于电脑应用与娱乐知识的普及传播事业，促进了中国IT产业及电脑娱乐产业的蓬勃发展。

8年来，每年一度的《大众软件》读者调查活动，广泛了解读者对中国IT产业及电脑娱乐产业的最直接需求。

2010年度《大众软件》读者调查活动，再次欢迎您的参与！

将您对中国IT产业及电脑娱乐产业的看法告诉我们，让我们一起将《大众软件》办得更好！

丰厚的奖品等待您！



敬请关注

2010年度《大众软件》读者调查活动



读者调查

大众软件2010年度

邮发代号：82-726

~~定价：¥10.00元~~ 本期特惠价：¥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN